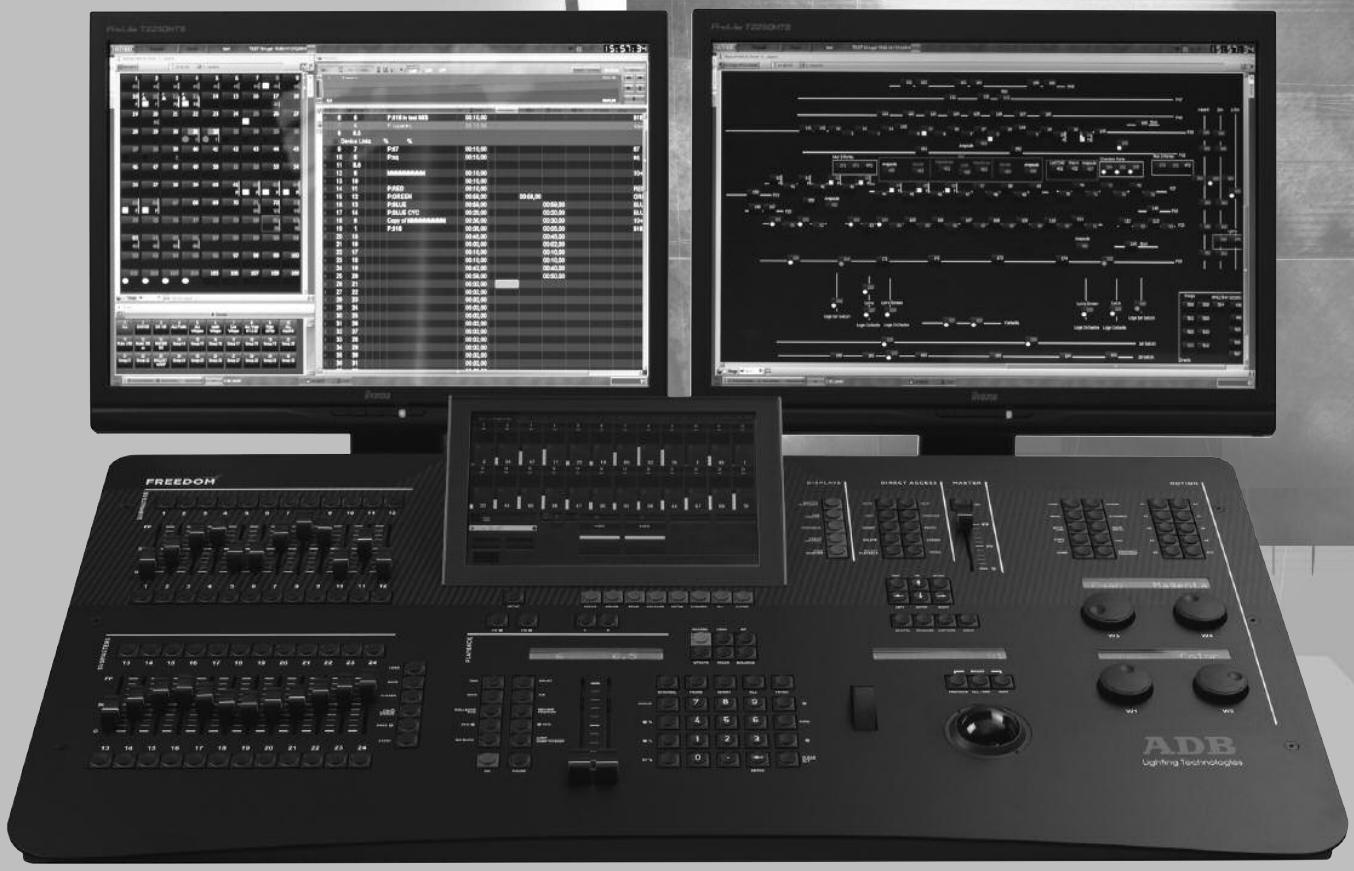
FREEDOM

Bedienungsanleitung

Revision 1.0



ADB
Lighting Technologies

TEXT FORMATIERUNGEN

- Pulttasten sind in eckigen Klammern gesetzt, z.B. **[RECORD]** ist eine Taste auf dem Pult.
- Tasten der PC-Tastatur sind in Klammern gesetzt, z.B. **(CTRL).**
- Menüpunkte von Softwaremenus sind in geschweiften Klammern gesetzt, z.B. **{Browse File}** ist ein Eintrag im File Menu. Der Weg zu diesem Eintrag wird als **MENU HATHOR>FILE> (Browse File)** geschrieben.
- **[-----]&[-----]** stellt das Halten der ersten Taste und zusätzliche Drücken einer zweiten Taste dar.
- **[#]** stellt eine numerische Zahleneingabe auf dem Zehnerblock des Pultes dar.

SOFTWARE LEITBILD

Es ist einfacher die HATHOR Software zu bedienen, wenn Sie sich mit der Terminologie des Pultes und der Software vertraut machen.

Kanäle / Channels (INSTRUMENTS)

- Ein Kanal (auch Instrument genannt) ist die absolute Benennung für ein Gerät das von FREEDOM gesteuert wird. Alle Gerätetypen, wie Movinglights und Dimmer, haben eine einmalige Kanalnummer, die im Patch zugewiesen wird.

Attribute / Attributes und DEVICE LINKS

- Die Funktionen von Steuerkanälen in, z.B. einem Movinglight oder Farbwechsler, werden Attribut genannt. Diese Zuordnung ergibt sich aus den Typvorlagen (Template) des im Patch zugewiesenen Gerätetyps. Hier wird einem Kanal des Gerätes ein Attribut (z.B. Farbe, Pan, Tilt) zugewiesen.
- In einem einzelnen Schritt einer Sequenz werden diese Attributdaten in einem speziellen Bereich des Schrittes gespeichert. Dieser Bereich heißt DEVICE LINK.

Zuordnung / Patch (INSTRUMENT SET-UP)

- Im Patch werden DMX-Kanäle den Kanalnummern direkt zugeordnet. Oder, im Fall von Geräten, wird mittels einer Template ein ganzer Kanalblock verschiedenen DMX-Adressen zugeordnet. Alle Einstellungen, die die DMX-Ausgabe betreffen werden für Kanäle und Geräte hier vorgenommen.

Gruppen / Groups

- Häufig benutzte Kombinationen von Kanälen und Geräten werden in Gruppen gespeichert. Es können bis zu 2000 Gruppen angelegt werden und vom Pult, vom Touchscreen oder von der Fernbedienung abgerufen werden. Gruppen können Helligkeitswerte speichern.

Beleuchtungsstand / Presets

- Der Preset ist ein spezielles Konzept der HATHOR Software. Nur die Helligkeitsinformation, die in einer Stimmung verwendet ist, wird in einem speziellen Speicherbereich namens Preset abgelegt. Es kann bis zu 15000 Presets geben. Presets werden auf einem der Überblendregister (Haupt- und Virtuelle Register) abgespielt. In einer Sequenz wird einem Sequenzschritt jeweils ein Preset zugewiesen. Hierdurch können diese Presets mehrmals in allen Sequenzen als Inhalt eines Schrittes genutzt werden. Die Addition der gespeicherten Daten von Preset und Device Link zusammen ergibt das Äquivalent zu einem ‘Cue, Memory, Stimmung’ in anderen Lichtstellanlagen. Der Vorteil des Preset liegt in der Widerverwendbarkeit mit verschiedenen Zeiten in verschiedenen Sequenzen (Einlass, Applaus).

Sequenzen / Sequences

- Sequenzen enthalten eine Liste von Presets in nummerierter Reihenfolge. Sequenzen werden, um abgespielt zu werden, Überblendregistern zugewiesen. Es werden bis zu 1000 Sequenzen unterstützt.

Überblendregister / Playbacks

- Das Pult hat ein physikalisches A/B Überblendregister. Auf der Anlage können parallel bis zu 24 Überblendregister belegt werden und abgespielt werden. Zur Steuerung wird das Pult-Register zwischen diesen 24 (virtuellen) Registern umgeschaltet. Ein Look ist ein Zwischenspeicher für Kanal- und Geräteeinstellungen. Ein Look kann keine Zeitinformationen enthalten.
- In der Bildschirmdarstellung werden des Öfteren Ansichten präsentiert die Informationen (Werte, Blendzeiten, Farbe) aus mehreren Sequenzschritten in einer Anzeige kombinieren. Ein Überblendregister enthält zwei so genannte **Bearbeitungsfelder**. Im **A Feld (Live)** befindet sich der aktuelle Schritt (Preset) der in diesem Überblendregister geladenen Sequenz. Im **B Feld (Blind)** ist der nächste Schritt der Sequenz zur Überblendung geladen. Daher haben das A und das B Feld eigene Ein- und Ausblendzeiten. Die Darstellung der Werte kann mittels der Einstellungen des Bildschirmfensters äußerst differenziert eingestellt werden. Auch der Inhalt von Registerstellern (Submaster) wird als Bearbeitungsfeld bezeichnet.

Bausteine / Palettes

- Eine Palette ist ein Baustein einer komplexeren Einstellung eines Gerätes. Paletten sind nach den verschiedenen Attributtypen unterteilt (Positionierung, Farbe, Gobo,...) und speichern nur die dem betreffenden Attributtyp im Patch zugeordneten Funktionen.

Looks

- Ein Look ist ein Zwischenspeicher für Kanal- und Geräteeinstellungen. Ein Look ist eine Art Vollbild der Einstellungen und kann keine Zeitinformationen enthalten.
- Looks sind hauptsächlich für live-Nutzung gedacht. Mittels Looks lassen sich vorgefertigte Bilder und Stimmungen bei wahlfreiem Zugriff direkt und spontan abrufen – wie z.B. bei einem Bühnenkonzert.
- Looks sind ebenfalls nützlich wenn Sie Einstellungen für zukünftige Verwendung ablegen wollen. Mittels eines Look wird eine ansprechende Bühnensituation für die weitere Verwendung außerhalb von Presets und Device Links gespeichert. Looks können nicht in Presets bzw. Device Links als Referenz gespeichert werden. Hierzu sind Palettes zu verwenden. Looks werden nur in Bühnenausgabe abgerufen.

TEXT FORMATIERUNGEN 1

SOFTWARE LEITBILD 1

1. Installation und Übersicht 6

1.1 Software 8
1.2 Pult 8
1.2.1 Einführung 8
1.2.2 Übersicht 8
1.2.3 Registersteller (Subfaders) 9
1.2.4 Kanalsteuerung (Control) 9
1.2.5 Anlagenfunktionen (Access) 13
1.2.6 Bewegend Licht Steuerung 14

2. Grundeinrichtung der Anlage / [SETUP] 15

Kanäle (Channels) 15
Attribute (Attributes) 16
Überblendregister (Playback) 17
Dateieinstellungen (Filestorage) 18
Bedienerspezifische Voreinstellungen (User Interface) 19
System 20

3. Anlegen eines neuen Stückes (Play) und Zuordnung (Patch) 21

3.1 Anlegen eines neuen Stückes: HATHOR menu > File > New / Clear Play 21
3.2 Zuordnung: [Patch] Taste (Instrument Setup) 22
3.2.1 Einführung 22
3.2.2 mit den Pulttasten (nur Kanalpatch) 22
3.2.3 mit der Maus 23
3.2.4 mit der PC-Tastatur und den Zuordnungshilfen 23
3.2.5 mit dem Touch Screen und den Zuordnungshilfen 24
3.2.6 Verwenden des Hilfewerkzeugs (wizard) 24

4. Kanäle (Instruments/Channels) 29

4.1 Einführung 29
4.2 Das Bildschirmfenster Kanäle (Field Editor) 29
4.3 Auswahl von Kanälen/Instruments und Einstellen von Werten 30
4.3.1 mit den Pulttasten 30
4.3.2 mit der Maus 31
4.3.3 mit dem Touch Screen 31
4.3.4 mit den Pulttasten 31
4.3.5 mit der Maus 31
4.3.6 mit dem Touch Screen 31
4.4 Einleucht' Betriebsmodus (Focus Mode) 31
4.5 Geräte mit Rollenfarbwechsler (Instruments, Scroller) 32
4.5.1 mit den Pulttasten 32
4.5.2 mit der Maus oder dem Touch Screen 32
4.5.3 Gebrauch der Dreh-Tast Räder (Push wheel) 33
4.6 Motorische Scheinwerfer 33
4.6.1 Mit Touch Screen 33
4.6.2 Gebrauch der Push-Wheels (Dreh Tast Encoder) 34
4.6.3 Gebrauch des Trackball 34
4.6.4 Gebrauch der speziellen Tasten 35

5. Gruppen [Group] , [.] 36

5.1 Einführung 36
5.1.1 Funktionalität von Gruppen 36
5.1.2 Speichern von Gruppen (Record) 36
5.1.3 mit den Pulttasten 36
5.1.4 mit der Maus (drag&drop) 36
5.1.5 mit dem Touch Screen 37
5.2 Arbeiten mit Gruppen 37
5.2.1 mit den Pulttasten 37

5.2.2 mit der Maus oder mit dem Touch Screen und der PC-Tastatur 37
5.2.3 mit der Maus oder mit dem Touch Screen und den Pulttasten 37
5.3 Abrufen gespeicherter Helligkeitswerte [FETCH] 38
5.4 Bildschirmfenster zum Ändern von Gruppen [EDIT]&[GROUP] 38
5.5 Ändern einer Gruppe 38
5.6 Gruppen und Registersteller (Subfaders) 38
5.6.1 Laden einer Gruppe auf einen Registersteller....38
5.6.2 einer Gruppe auf einem Registersteller....39

6. Paletten: [FOCUS], [COLOR], [BEAM], [PATTERN], [EXTRA], [ALL] 40

6.1 Palettes - Einführung 40
6.1.1 Paletten Funktion....40
6.2 Paletten - Speichern 40
6.2.1 Attribut Gruppen 40
6.2.2 Gebrauch der Tastatur um Paletten zu speichern....40
6.2.3 Gebrauch der Maus: Drag & drop Möglichkeiten 41
6.2.4 Gebrauch des Touch Screen....41
6.3 Verwendung von Paletten (Wähle zuerst die Kreise an) 42
6.3.1 Gebrauch der Tastatur....42
6.3.2 Gebrauch von Maus, Finger und Tastatur....43
6.4 Palette Editier Fenster [EDIT]&[FOCUS/COLOR/...] 43
6.5 Verändern einer Palette 44
6.6 Paletten und Registersteller 44
6.6.1 Laden einer Palette in ein Registersteller....44
6.6.2 Verwendung von Paletten welche in Registersteller geladen sind.....44
6.6.3 Verändern einer Palette die in einem Registersteller geladen ist. (siehe auch 6.5) ...44

7. Beleuchtungsstände (PRESETS) 45

7.1 Einführung 45
7.2 Speichern (Record) 45
7.2.1 eines Standes, der in einer Sequenz verwendet wird 45
7.2.2 Speichern eines Beleuchtungsstandes der nicht in einer Sequenz verwendet wird. ..46
7.3 Aktualisieren (Update) 47
7.4 Ändern (Edit) 48
7.4.1 Ändern eines Beleuchtungsstandes ohne Ausgabe (BLIND mode) 48
7.4.2 Umbenennen eines Beleuchtungsstandes (Rename)....48
7.5 Kopieren von Werten aus einem Beleuchtungsstand in eine Auswahl von Kanälen [FETCH] 48
7.6 Laden eines Beleuchtungsstandes in einen Registersteller 48

8. Sequenzen (SEQUENCES)....49

8.1 Einführung 49
8.2 Haupt-Überblendregister (Main Playback)....49
8.2.1 Speichern eines Beleuchtungsstandes 49
8.2.2 Blendzeiten (Times)....49
8.2.3 Einfügen eines Sequenzschrittes (Insert)....51
8.2.4 Löschen eines Sequenzschritts (Delete)....51
8.2.5 Ersetzen und Umbenennen eines Beleuchtungsstandes (Replace, Rename Preset)51
8.3 Motorische Scheinwerfer 52
8.3.1 Speichern eines Beleuchtungsstandes mit Parameter Werte....52
8.3.2 Zeiten....53
8.3.3 Maus Verwendung : Drag & drop Geräte Links....55
8.3.4 Löschen von Geräte (Device) Links 55
8.3.5 MOVE in DARK Funktion (Go on Go) 56
8.3.6 FETCH Funktion....57

9. LOOKS 58

9.1 Einführung....58
9.2 Speichern....58
9.2.1 mit den Pulttasten....58
9.2.2 mit der Maus....59

9.2.3 mit dem Touch Screen....59
9.3 Arbeiten mit Looks....59
9.3.1 Kanalauswahl....59
9.3.2 Abspielen von Looks....59
9.3.3 Verwenden der Looks gespeicherten Werte [Fetch]....60
9.4 Ändern (Edit)....61
9.4.1 Das Bildschirmfenster Ändern....61
9.4.2 Ändern eines Looks....61
9.5 Laden eines Looks in einen Registersteller (Subfader)....61

10. Registersteller (SUBFADERS)....62

10.1 Einführung....62
10.2 Fader Banks....62
10.3 Pages....62
10.4 Assign Tasten....63
10.5 Blitztasten (Flash Keys)....63
10.6 Laden und Leeren von Registerstellern (Load / Clear)....63
10.7 Kanalauswahl (Channel Selection)....64
10.8 Ändern (Edit)....64
10.9 Blendzeiten (Time)....64
10.10 Einstellungen (Settings)....65
10.10.1 Modi: Normal / Inhibit / Focusing / Disable Stage Recording....65
10.11 Registersteller und Moving Lights....65
10.11.1 Registersteller und Gruppen....65
10.11.2 Registersteller und Paletten....65
10.11.3 Registersteller und Looks....65

11. Lauflichter (CHASE)....67

11.1 Einführung....67
11.2 Speichern (Record)....67
11.2.1 mit den Pulttasten....67
11.2.2 Modi ändern, Zeiten und Werte im Bildschirmfenster ändern....69
11.3 Speichern eines Chaser mit Attribute....70
11.4 Laden eines Lauflichts in einen Registersteller (Subfader)....71
11.5 Ändern eines Lauflichts (Edit)....71
11.5.1 BLIND Modus....71
11.5.2 Mit Bühnenausgabe (LIVE Modus)....71
11.6 Starten eines Lauflichts....71

12. Das Tracking Bildschirmfenster [TRACK] / Ctrl F4....73

13. Einrichtung der Bildschirmanzeige (MENU HATHOR / Controllers)....75

13.1 Aktoren (MENU HATHOR / Controllers)....75
13.1.1 Bildschirmfenster Kanäle (FIELD EDITOR)....76

14. Hilfsprogramme und Einstellungen (Utilities)....78

14.1 [SETUP] Voreinstellungen (Menu HATHOR / Setup / Preferences)....78
14.2 Datei Menu (File)....79
14.2.1 Einführung....79
14.2.2 Speichern (Save)....80
14.2.3 Speichern unter (Save as)....80
14.2.4 Datei öffnen (Open Library)....80
14.2.5 Import....80
14.2.6 Export....81
14.2.7 New/Clear Play....81
14.2.8 Durchsuchen (Browse)....82
14.3 Systemwiederherstellung (System Restore mit KEYBOARD und MOUSE)....82

1. Installation und Übersicht

Lieferung und Auspacken

Sobald Sie die Anlage(nteile) erhalten haben packen Sie diese bitte aus und prüfen Sie diese auf Transportschäden. Sollten Sie Transportschäden feststellen bemängeln Sie diese sofort beim Spediteur. Machen Sie die notwendigen Ansprüche geltend.

Inbetriebnahme der Anlage

Das Pult und die Monitore sollten auf einer ebenen Fläche wie einem Tisch oder Wandbrett aufgestellt werden.
Stellen Sie ausreichende Belüftung des Pultes und der Monitore sicher. Halten Sie genügend Platz frei um

- das Pult zu öffnen.
- die Steckverbindungen auf der Rückseite zu erreichen.
- die Luftzirkulation im Bereich der Ventilatoren zu gewährleisten und um eine Überhitzung zu vermeiden.

Netzteil

FREEDOM hat ein universelles Netzteil, das mit Spannungen von 100 bis 260 Volt, in einem Bereich von 50 bis 60 Hz, arbeitet. Bevor Sie das Netzteil mit der Spannungsversorgung verbinden prüfen Sie ob die Spannung innerhalb der genannten Bereiche liegt.
DIESE ANLAGE MUSS MIT EINEM SCHUTZLEITER (ERDE) VERBUNDEN SEIN.

Hinweis: Alle Verbindungsvorgänge sollten im abgeschalteten Zustand der Anlagenteile geschehen, da sonst Anlagenteile beschädigt werden könnten.

Stromanschluss

UM EINEN ELEKTRISCHEN SCHLAG ZU VERMEIDEN ÖFFNEN SIE NICHT DAS PULT. ES BEFINDEN SICH KEINE DURCH DEN BENUTZER AUSTAUSCHBAREN TEILE IN DEM PULT. BEI WARTUNGSARBEITEN MUSS DAS PULT IMMER VON FACHKUNDIGEN PERSONEN GEWARTET WERDEN. IM INNEREN DES GERÄTES BEFINDET SICH LEBENSGEFÄRLICHE SPANNUNG. VOR DEM ÖFFNEN IMMER VON DER SPANNUNGSQUELLE TRENNEN.

Hinweis: Wie alle Komponenten von IT-Geräten ist die Anlage empfindlich. Die Eigenschaften der Netzwerkverkabelung und Spannungsschwankungen und –spitzen gefährden den sicheren Betrieb. **Daher empfehlen wir ausdrücklich die Verwendung von geeigneten Schutzeinrichtungen für die Anlage(nteile).**

Pflege der Anlage

FREEDOM wurde aus Qualitätskomponenten gebaut und wird eine viele Jahre nutzbare Investition, wenn Sie einige grundlegende Arbeitsanwesungen beachten:

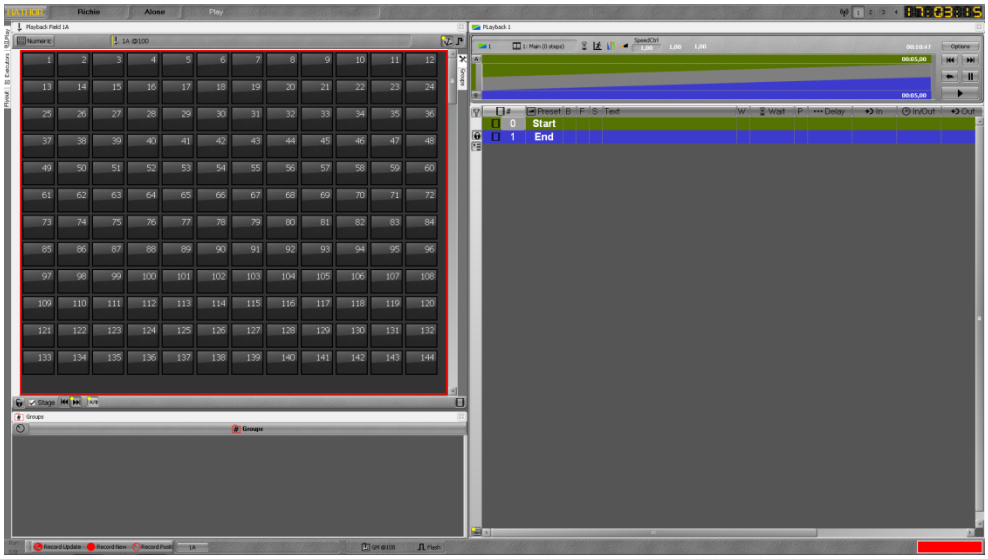
- Vermeiden Sie Flüssigkeiten im Gehäuse.
- Bedienen Sie kein Bedienelement (Taster, Regler) des Pultes mit Gewalt. Ersatzteile sind im Schadensfall bei Ihrem ADB Distributor verfügbar.
- Wenn Sie die Verkabelung der Anlage ändern stellen Sie sicher, dass die Anlage abgeschaltet ist.

Verbinden der externen Anlagenteile

1. Stecken Sie die USB-Stecker der Monitore in die USB-Buchsen neben den Bildschirmanschlüssen.
2. Stecken Sie den USB-Stecker der Maus in eine der USB-Buchsen neben der Ethernetbuchse.
3. Stecken Sie den Stecker der PC-Tastatur in die PS/2-Buchse.
4. Stecken Sie den Stecker Ihres VGA-/DVI-Monitors in die entsprechende Buchse.
5. Stecken Sie Ihre DMX512 Leitungen in die DMX-Buchsen.
6. Schalten Sie die Monitore ein, schalten Sie die Netzspannung des Pultes ein.
7. Starten Sie die Anlage.

Arbeitsbeginn an Ihrer FREEDOM

Nach ungefähr 1 min wird Ihre Anlage das Standardlayout auf den Bildschirmen zeigen. Sie werden eine Kanalanzeige auf der linken Seite des Bildschirms sehen. Auf der rechten Seite wird eine Sequenztabelle angezeigt.



Um einen Kanal mit direkter Bühnenausgabe (live) zu beeinflussen tippen Sie eine Nummer auf dem Zehnerblock des Pultes und bewegen einfach das Dimmerrad. Der Kanal wird in der Kanalanzeige rot umrandet (ausgewählt, selektiert) und der eingestellte Wert wird in gelb dargestellt.
Um Ihre erste Stimmung (Preset) zu speichern drücken Sie **[RECORD] [RECORD]**.

Um die Anlage herunterzufahren und abzuschalten wählen Sie im HATHOR Menu mit der Maus: HATHOR Menu>Shutdown: **{YES}**.

1.1 Software

ADB Lighting Technologies betreibt eine konsequente Verbesserungspolitik für Produkte. Da FREEDOM eine softwarebasierte Anlage darstellt sind fortlaufende Verbesserungen und Funktionserweiterungen gewährleistet.
Die aktuelle Softwarerevision Ihrer Anlage ist unter HATHOR menu > About abrufbar.
Die letzte Revision der Betriebssoftware kann von der ADB Website heruntergeladen werden.

ADB übernimmt trotz größter Sorgfalt bei der Erstellung dieser Anleitung keine Verantwortung für weggelassene oder fehlerhafte Informationen.

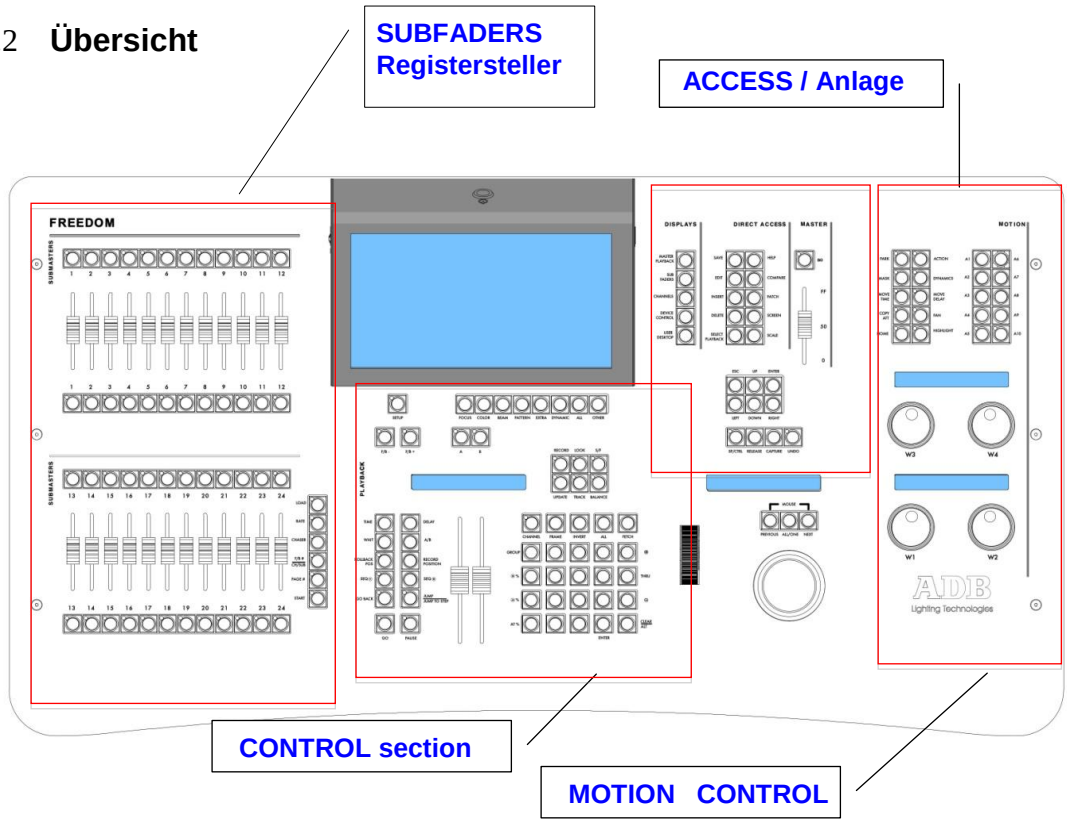
1.2 Pult

1.2.1 Einführung

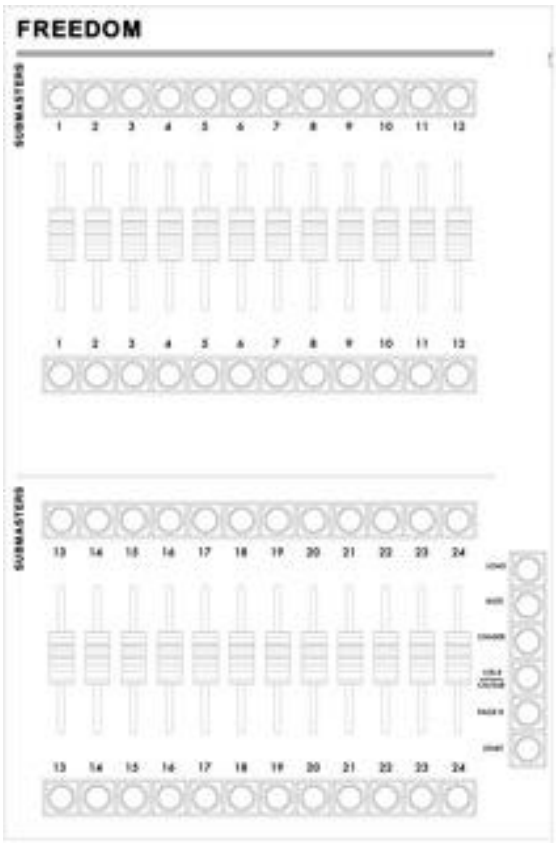
Dieses Kapitel beschreibt die Bedienelemente und Bildschirmanzeigen auf dem Pult.
Die Bedienelemente des Pultes wurden in **4 Bereiche** unterteilt:

- OVERVIEW (Überblick)
- SUBFADERS (Registersteller)
- CONTROL (Kanalsteuerung)
- ACCESS (Anlagenfunktionen)

1.2.2 Übersicht



1.2.3 **Registersteller (Subfaders)**



Zuweisung [ASSIGN] Taster <u>über dem Regler:</u>
zum laden, auswählen von Kanälen, um Zeiten für den Regler festzulegen oder um Werte zu speichern.
Hinweis: Um einen Registersteller zu löschen (leeren) drücken Sie **[CLEAR]&[ASSIGN]**.

Blitz [FLASH] Tasten <u>unter dem Regler:</u>
sofortiges Ausgeben des Registerinhalts.

Laden [LOAD]: zum Laden von Werten, Gruppen, Presets oder Paletten in selektierte Kanäle.

Geschwindigkeit [RATE]&[ASSIGN]: Setzen der Geschwindigkeit mit dem Regler (BPM) eines in dem Register laufenden Chasers.

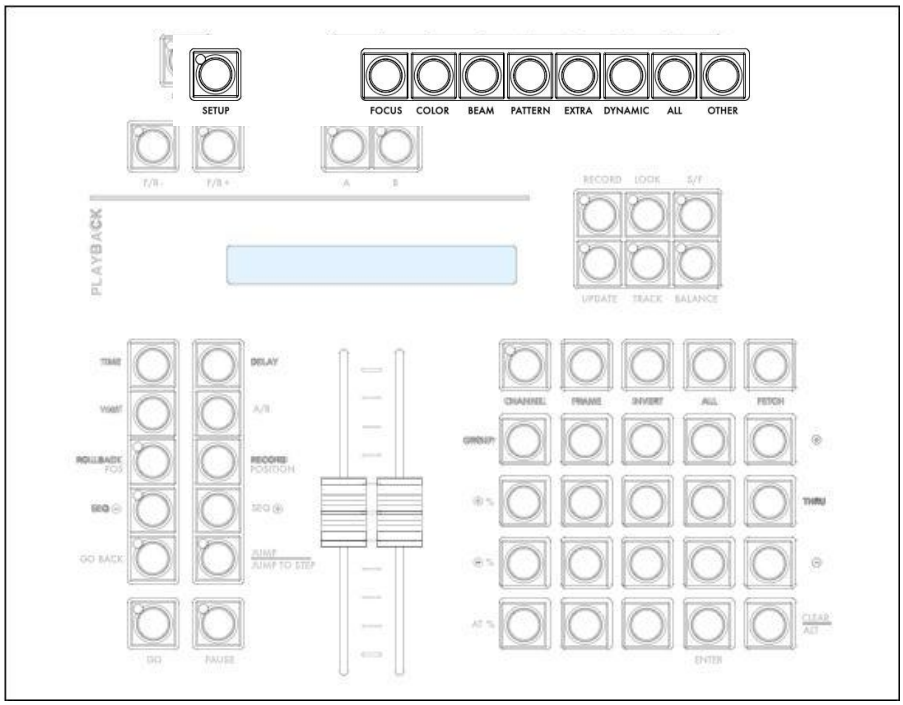
Lauflicht [CHASER]: um einen Chaser direkt auf einen Registersteller laden oder um in dem Register einen Chaser (schritt) zu speichern.

[F/B# CH/SUB]: derzeit funktionslos.

[PAGE#]: um eine Zuweisungstabelle zu laden. Zuweisungstabellen belegen alle Fader auf einmal neu.

[START]: um einen Registersteller automatisch mit seinen Zeiten zu starten.

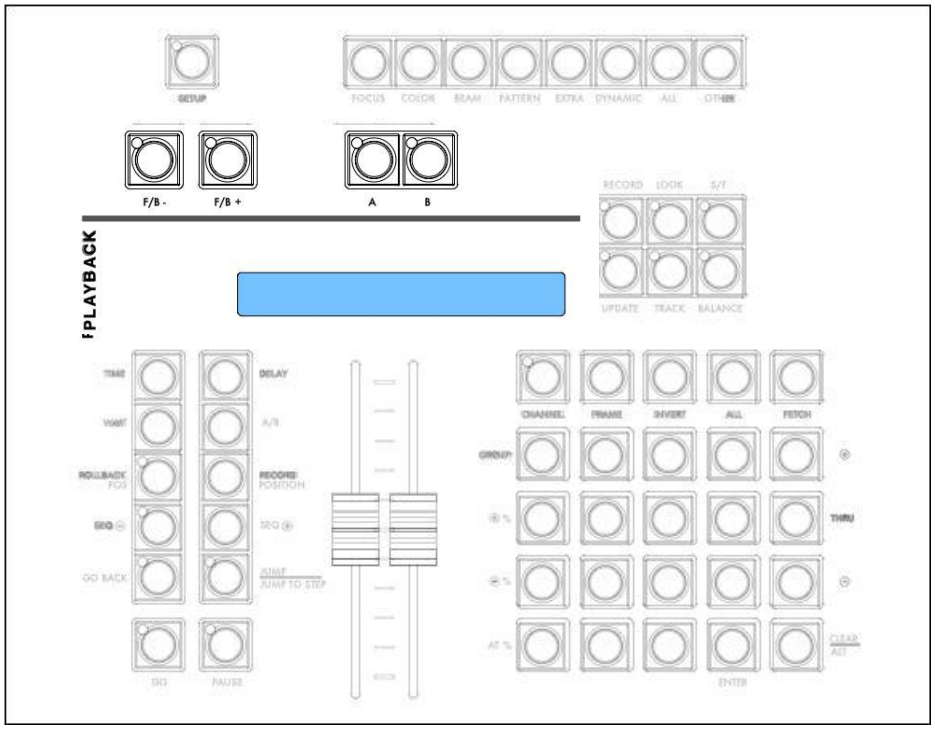
1.2.4 **Kanalsteuerung (Control)**



[SETUP]:
Öffnen des Voreinstellungsfensters (Prefernces) auf dem Bildschirm.

<u>ATTRIBUT Schnellzugriff Tasten:</u>
[FOCUS] für Positionsattribute (Pan, Tilt)
[COLOR] für Farbattribute
[BEAM] für optische Attribute (Zoom, Focus)
[PATTERN] für meschanische Attribute (Gobo, Schieber)
[EXTRA] für andere Betriebsattribute
[OTHER]: derzeit funktionslos

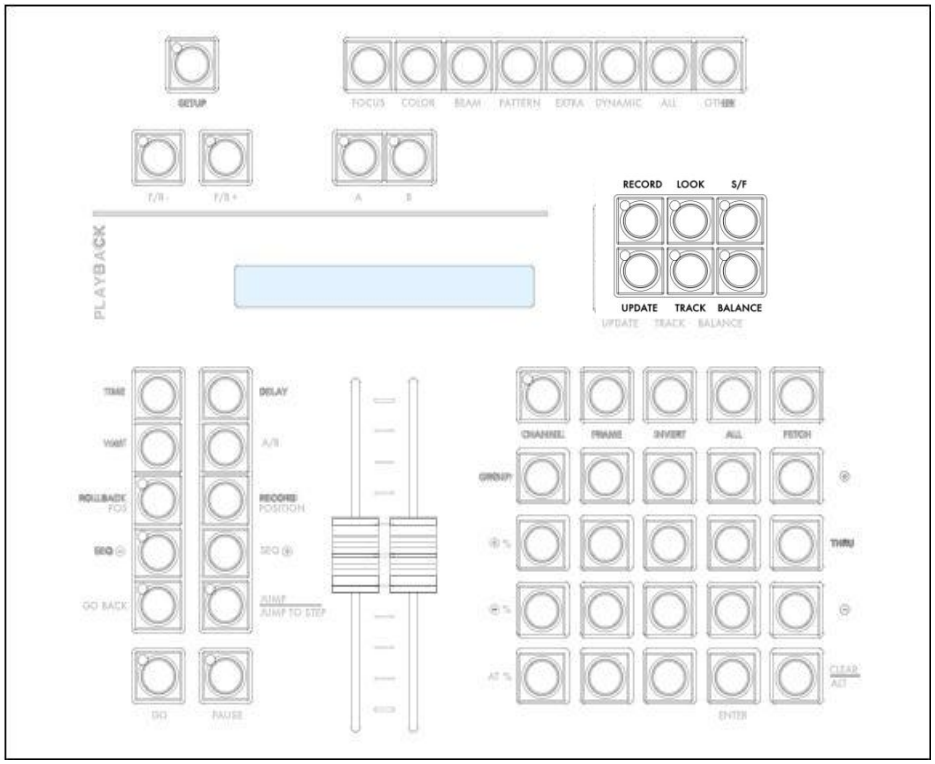
1.2.4.1 Fader Bank Tasten



[F/B -] und **[F/B +]:**
Mit diesen Tasten wird die aktuelle Submaster Seite umgeschaltet. Es werden keine Regler neu belegt.

[A] and **[B]:**
Umschalten des in Bearbeitung befindlichen Teiles der aktuellen Stimmung im Überblendregister (Playback) zwischen A (Bühne) and B (Vorbereitung)
Hinweis: in Kombination mit **[TIME]** oder der **[DELAY]** Taste, entspricht die **[A]** Taste der Ausblendung (Out) und **[B]** der Einblendung (IN).
z.B.: um einem Kanal 6 Sekunden Einblendzeit zuzuweisen **[6] [TIME] & [B]**.

1.2.4.2 Die RECORD und die UPDATE Taste



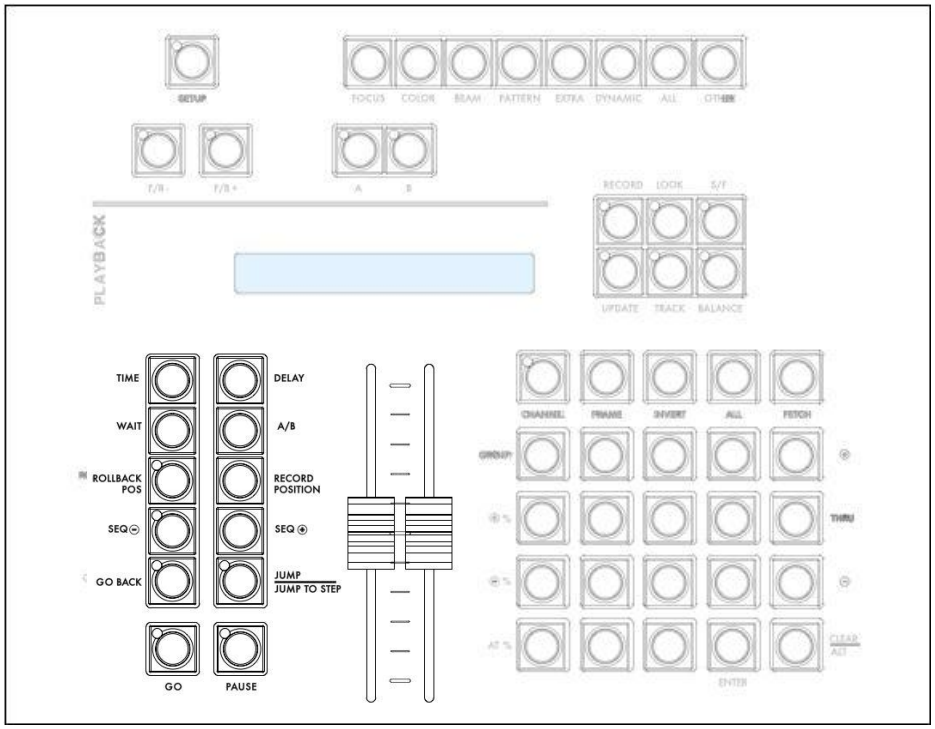
Speichern [RECORD]:
mit dieser Taste werden neue Inhalte gespeichert:
Gruppen: **[#] [RECORD] & [GROUP]**
B.stände (Presets): **[#] [RECORD]**
Looks: **[#] [RECORD] & [LOOK]**
Bausteine (Palettes): z.B. **[#] [RECORD] & [COLOR]** (jede Attribut Taste)
Register Zuweisungstabelle (Submaster Page): **[#] [RECORD] & [PAGE]**

[UPDATE]: mit dieser Taste wird die Bühnenausgabe in einem Stand aktualisiert gespeichert.
[LOOK] & [RECORD]: mit dieser Taste werden Looks gespeichert (s.o.) oder mit **[LOOK] & [ASSIGN]** wird ein Registersteller belegt.
[TRACK]: öffnet das Blidschirmfenster

[S/F]: Schaltet im Bildschirmfenseter Kanäle (Field Editor) die Darstellung zwischen Stimmungsinhalt (A und B des Überblendregisters) und Bühnenausgabe um (Stage/Field)

[BALANCE]: um eine Auswahl von Kanälen im aktuellen Feld zu isolieren.

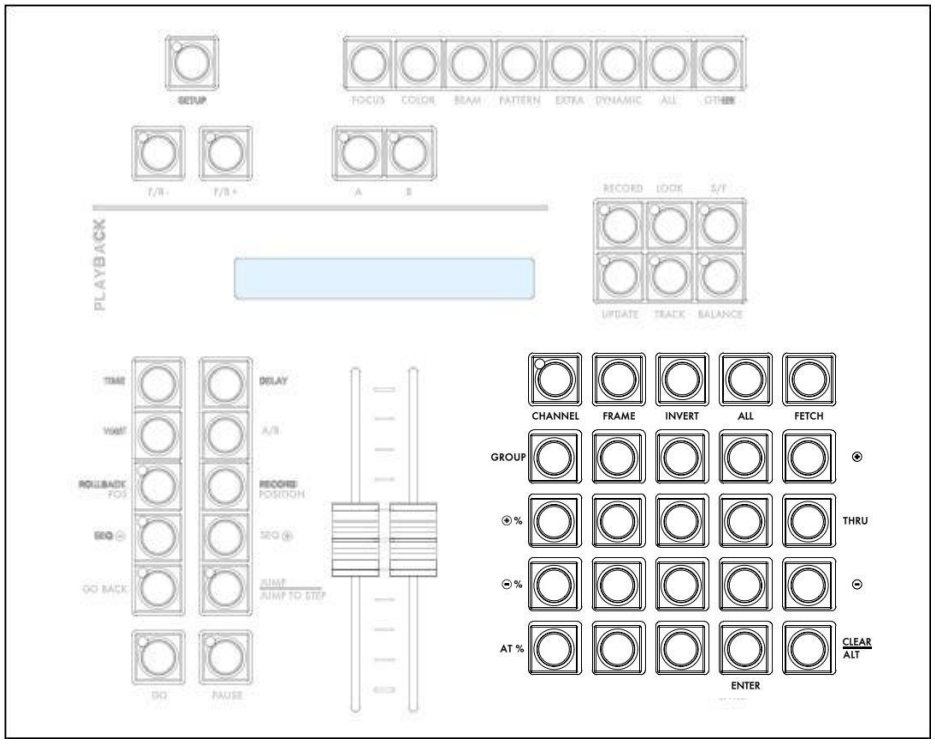
1.2.4.3 Überblendregister (Master Playback)



[SEQ -], [SEQ +]: um in der aktuellen Sequenz (im Überblendregister) ohne Zeiten einen Schritt vor oder zurück zu springen.
[GO BACK]: um in der aktuellen Sequenz (im Überblendregister) mit Zeiten einen Schritt zurück zu gehen.
[#] [JUMP / JUMP TO STEP]: um innerhalb der aktuelen Sequenz (im Überblendregister) zu einem Stand (Preset) oder einem Schritt (Step) zu springen. Die unter der Linie stehende Funktion wird durch zusätzliches drücken und halten der [Clear / Alt] Taste auf dem Zehnerblock ausgeführt.
[GO] & [PAUSE]: Standardüberblendung Start und Pause auf dem Überblendregister.

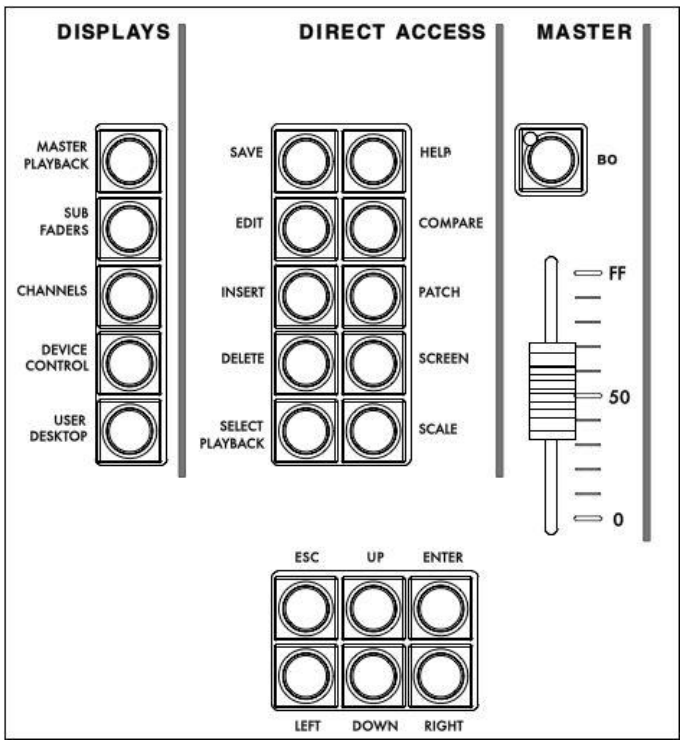
[TIME]: um Schritten einer Sequenz oder einzelnen Attributen Überblendzeiten (In/Out) zuzuweisen.
[DELAY]: um Schritten einer Sequenz oder einzelnen Attributen Verzögerungszeiten zuzuweisen.
[WAIT]: wie Delay, bezeichnet die Verzögerung bis zum Start
[A/B]: um in der aktuellen Bildschirmdarstellung zwischen A (Bühne) und B (Vorbereitung) umzuschalten.
[ROLLBACK POS]: geht zu den letzten Positionswerten zurück.
[RECORD POSITION]: um ein speichern von Attributwerten unabhängig von der Historie auf einer bestimmten Position zu erzwingen.

1.2.4.4 Zehnerblock



[#] [CHANNEL]: um Kanäle zur Bearbeitung auswählen (selektieren).
[#] [FRAME]: um den ausgewählten Kanal eine bestimmte Folie in seinem Rollenfarb-wechsler zuzuweisen
[INVERT]: um zwischen den aktuell ausgewählten Kanälen und allen anderen Kanälen, die einen Wert größer 0 haben, die Auswahl (Selektion) umzuschalten.
[ALL]: um alle Kanäle mit Werten über 0 auszuwählen.
[FETCH]: um Helligkeitserte oder Attributwerte für die aktuell ausgewählten Kanäle aus einem Beleuchtungsstand (Pre-set) in die Bühnen-ausgabe zu kopieren.
[GROUP]: um eine Gruppe von Kanälen auszuwählen oder zu speichern.
[+], [THRU] & [-]: Tasten zur Kanalauswahl
[+%], [-%]: Tasten um die ausgewählten Kanäle absolut oder proportional um einen prozentualen Wert zu ändern.
[AT%]: um den ausgewählten Kanälen einen absoluten Wert zuzuweisen.
[CLEAR]/[ALT]: um die aktuelle Kanaluswahl (Selektion) zu löschen drücken Sie **[CLEAR] [CHANNEL]**.
Um das aktuell im Überblendregister ausgewählte Feld (A/B) zu löschen drücken Sie **[CLEAR]&[CHANNEL]**.

1.2.5 **Anlagenfunktionen (Access)**

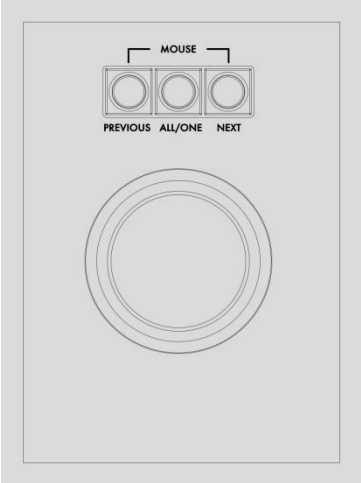


BILDSCHIRMLAYOUT (DISPLAY):
Die obersten vier Tasten sind zum direkten Erreichen der bezeichneten Bildschirme (Überblendregister, Registersteller, Kanalnzeige und Attributsteuerung).
Mittels der **[USER DESKTOP]** Taste wird der interne Bildschirm zu einem normlen Bildschirm (wie die externen Bildschirme) mit einem HATHOR menu.

ANLAGENFUNKTIONEN (DIRECT ACCESS):
[SAVE]: um das aktuelle Stück auf die interne Festplatte zu speichern. Bei ungespeicherten Veränderungen leuchtet die LED in der Taste.
[EDIT]: öffnet in Verbindung mit einer zweiten Taste die Änderungsbildschirmfenster für das betreffende Objekt. (z.B. [LOOK]&[EDIT]).
[INSERT] & **[DELETE]**: Operationen für Objekte. (Einfügen / Löschen).
[SELECT PLAYBACK]: um das Überblend-register des Pultes auf eines der 24 Überblend-register zur Bearbeitung auf das Pult-Überblendregister zu schalten ([#] [Select Playback]).
[HELP]: derzeit unbelegt.
[COMPARE]: um Bühnenwerte mit den in einem Beleuchtungsstand (Preset) gespeicher-ten Werten zu vergleichen.
z.B.: [1] [COMPARE] öffnet ein Blidschirm-fenster, dass die Werte zwischen Bühnen-ausgabe und dem gewählten Beleuchtungs-stand (Preset) 1.
[PATCH]: öffnet das Instrument Setup (Zuordnung / Patch) direkt. (Alternative zum Menupunkt).
[SCREEN]:
- drücken und halten der **[SCREEN]** Taste zeigt auf allen angeschossenen Bildschirmen deren Nummer.
- [#][.][#][Screen] um Bildschirmen gezielt ein neues, der vier möglichen Bildschirmlayouts, zuzuweisen.

[SCALE]: Set einen proportionale Korrektur des Ausgabewertes durch. (0% bis 200%). Diese Funktion ist praktisch um Kanäle schnell und dauerhaft auf 0% zu setzen.
MASTER:
[BO]: Blackout Taste.
NAVIGATION KEYS:
[ESC]: Um das vorderste Bildschirmfenster zu schließen. Abbrechen von Dialogboxen.
[UP] / [DOWN] / [LEFT] / [RIGHT]: Navigationstasten hoch, runter, links, rechts.
[ENTER]: um Eingaben abzuschließen und auszuführen.

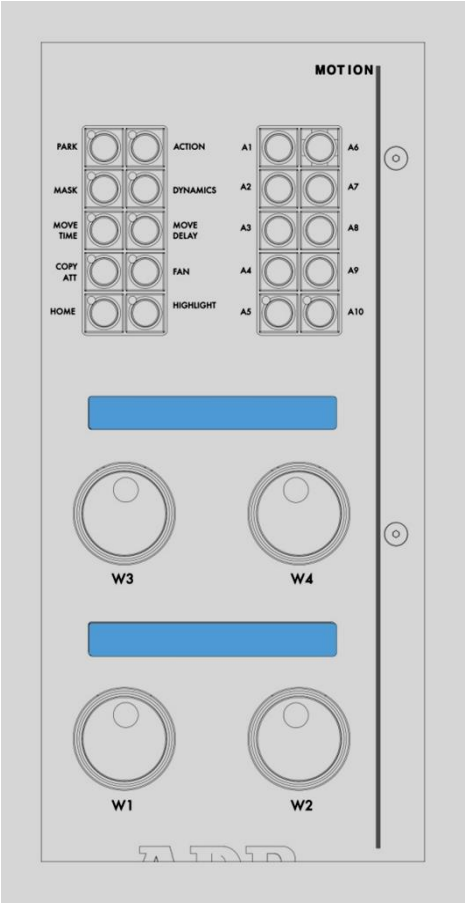
1.2.6 **Bewegend Licht Steuerung**



[ALL/ONE]: Schaltet zwischen ALL modus (standard verhalten) und ONE modus.
Im ONE modus, **[NEXT]** und **[PREVIOUS]** schreiten durch die Kanalanwahl, in der Reihenfolgen wie diese angewählt wurden. Der angewählte Kanal wird auf die Intensitäts und Parameter Kontrollen geleitet und wird in Violett hervorgehoben. Die Anwahl bleibt erhalten.

TRACKBALL: Um zwischen Maus und Trackball Modus zu schalten: **[ALL/ONE] & [NEXT]**

Um PAN & TILT mit dem Trackball zu steuern sollten die LEDs PREVIOUS und NEXT ausgeschaltet sein. Um die steuerung präziser zu mach die Tasten **[C/ALT]** halten.



[PARK]: Unter Entwicklung.

[ACTION]: Um eine bestimmte Aktiona auszuführen e.g.: **[101] [ACTION]** führt die Aktion 101 aus.

[A1] to **[A10]**: führt Aktion 1 bis Aktion 10 aus.

[MASK]: Unter Entwicklung.

[DYNAMICS]: Unter Entwicklung.

[MOVE TIME]: Ein Zeitwert allen gespeicherten Eigenschaften zuweisen. Die Zeitwerte werde in A oder B gesetzt, abhängig von den voreingestellten Werten.

[MOVE DELAY]: Ein Verzögerungswert allen gespeicherten Eigenschaften zuweisen. Die Verzögerungswerte werde in A oder B gesetzt, abhängig von den voreingestellten Werten.

[COPY ATT]: Kopiert Eigenschaftswerte von einem Kanal zu Ziel Kanäle. Wähle ein Kanal an, stelle die Parameter ein, füge Ziel Kanäle dem angewählten Kanal hinzu. **([#] [+]**, **([#] [+])** Dann die Tasten Kombination **[COPY ATT] & [ALL]** drücken um die Einstellung zu den Ziel Geräte zu kopieren**.**

[FAN]: Unter Entwicklung.

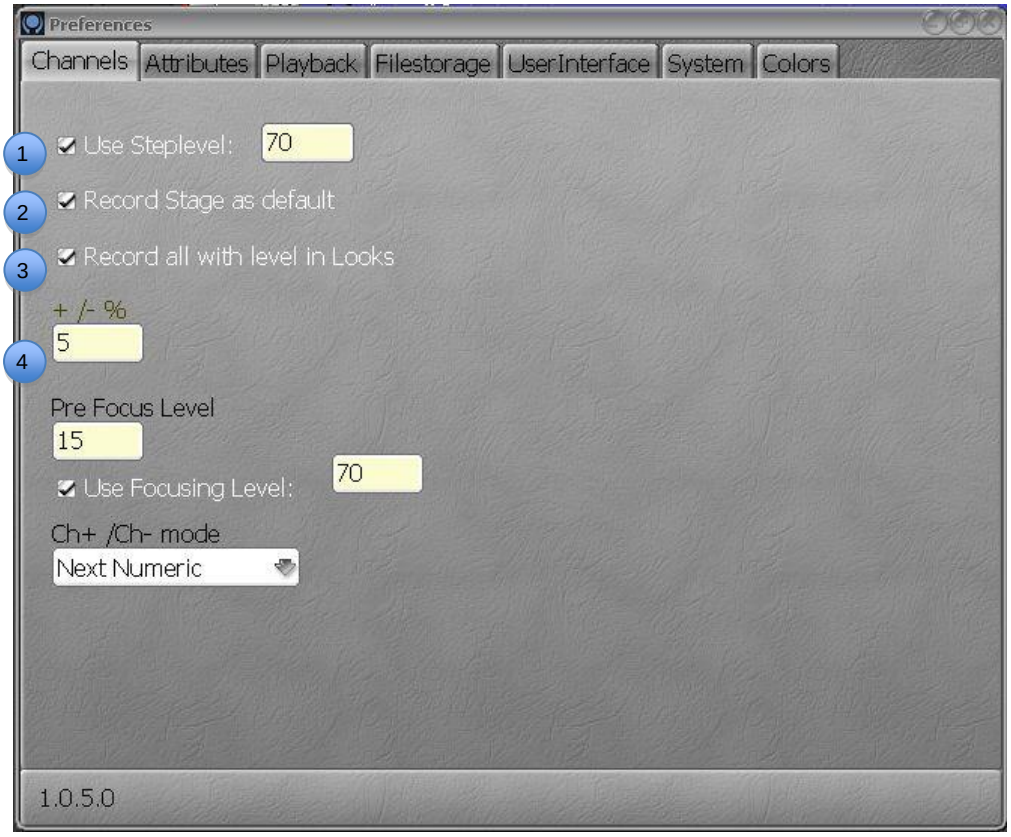
[HOME]: Parameter zurückstellen auf voreingestellte Werte (Geräte Vorlage „Default“ Infomration.

[HIGHLIGHT]: Unter Entwicklung.

2. Grundeinrichtung der Anlage / [SETUP]

HATHOR menu > Setup > **Preferences (oder [SETUP])**

Kanäle (Channels)



1 Standardhelligkeitswert **[At %]** Taste
[At %] setzt die ausgewählten Kanäle auf den angegebenen Wert (hier 70%).
Hinweis: [At %] [At %] setzt die ausgewählten Kanäle auf **100%**.
Dreimal [At %] setzt die angewählten Kanäle auf **0%**.

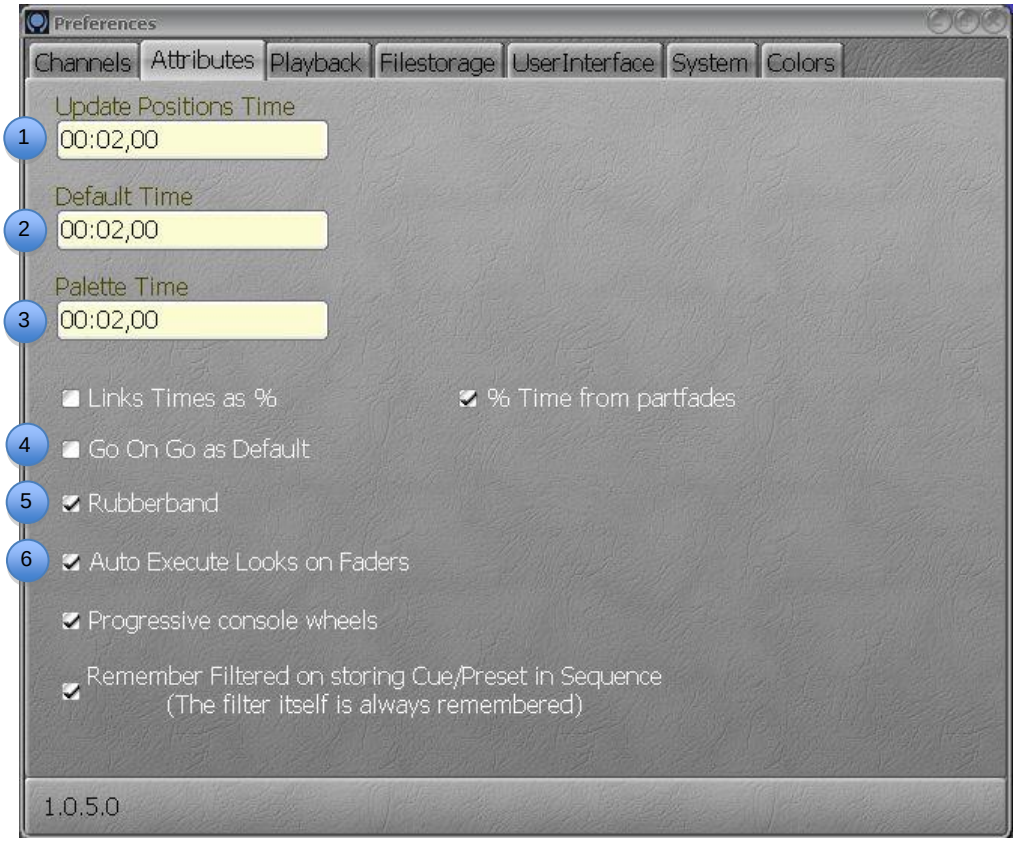
2 Gewählt:
Bei **[Record]** oder **[Update]** werden alle Werte, die die Anlage ausgibt (Bühnenausgabe) gespeichert.
Nicht gewählt:
[Record] oder **[Update]** speichern nur die Werte des aktuellen Bearbeitungsfeldes (A oder B).
Hinweis: Der Stage-Modus des Bildschirmfensters für Kanäle ist nur eine Darstellungsoption die nicht das Speicherverhalten beeinflusst. Sie können in der Bildschirmanzeige den Stage-Modus (Bühnenausgabe) aktivieren und dennoch nur die Bearbeitungsfeldinhalte speichern. Wenn die Anlage hauptsächlich mit den Überblendregistern genutzt wird, ist es meistens bequemer diese Option nicht gewählt zu lassen.

3 Gewählt: Bei **[RECORD]&[LOOK]** werden alle Kanäle mit Helligkeitswerten über 0 gespeichert.
Nicht gewählt: Es werden nur die ausgewählten Kanäle gespeichert.

Hinweis: Wenn Looks mittels drag&drop von Kanälen gespeichert werden ist diese Einstellung unberücksichtigt, da nur die selektierten Kanäle gespeichert werden.

4 Einstellung der Sprungweite für die **[+%]** und **[-%]** Tasten.

Attribute (Attributes)



1 Zeiteinstellung für die **[ROLLBACK POS]** Taste.

2 Standardüberblendzeit für Attribute. Diese Zeit wird standardmäßig für alle Parameter in einem Device Link gespeichert.

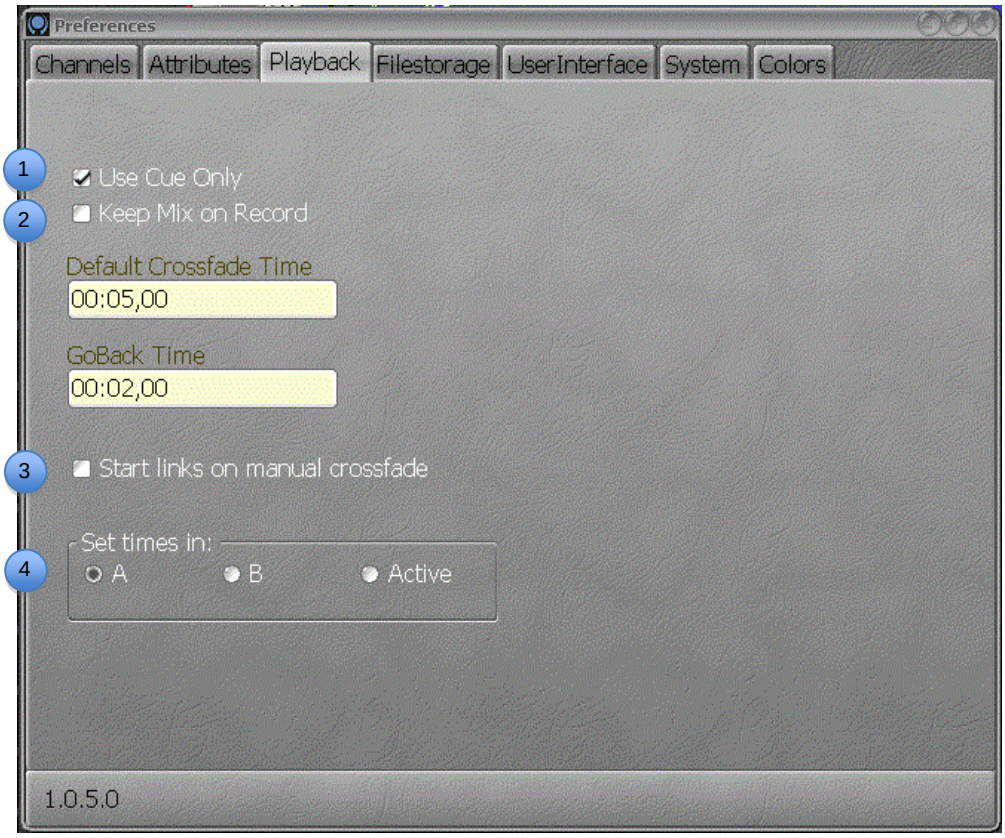
3 Zeiteinstellung für Paletten-Direktabruf. Diese Zeit wird nicht in Device Links gespeichert, die diese Palette verwenden.

4 Go on Go bezeichnet ob die Attribute eines Geräts auf die Werte der nächsten Stimmung vorpositioniert werden sobald dies möglich ist (das Gerät abgespielt ist). Wenn Go on Go gewählt ist dann werden die Werte in der Blendzeit der Stimmung auf die neuen Werte gefahren; ohne Go on Go wir dvorpositioniert.

5 Nicht gewählt: wird ein Registersteller heruntergezogen springen die Helligkeiten auf den vorherigen Wert zurück.
Gewählt: nach dem herunterziehen eines Registerstellers springen Helligkeiten und Attribute auf ihre vorherigen Werte zurück

6 Nicht gewählt: Attribute und Helligkeit ändern sich mit der Bewegung des Registerstellers.
Gewählt: Sobald ein Registersteller über 0 gezogen ist, springen die Attribute auf den gespeicherten Wert.

Überblendregister (Playback)



1 Die Funktion ‘Cue only’ erscheint im Speichern-Dialogfenster wenn sie genutzt werden kann. Diese Einstellung beeinflusst nicht das erscheinen der Funktion im Dialogfenster.
Nicht gewählt: Die Option erscheint nicht gewählt im Dialogfenster.
Gewählt*:* Die Option erscheint gewählt im Dialogfenster.

2 Nicht gewählt: Der Inhalt eines neu gespeicherten Beleuchtungsstandes (Preset) wird in das aktuelle Bearbeitungsfeld geladen. So haben die Registersteller (Submaster) keine Priorität in der Bühnenausgabe und können diese auch nicht verändern.
Gewählt: Der Inhalt eines neu gespeicherten Beleuchtungsstandes (Preset) wird nicht in das aktuelle Bearbeitungsfeld geladen. Auf diese Art kann mit den Registerstellern weiter gearbeitet werden und der nächste Speichervorgang vorbereitet werden.
Tipp: Wählen Sie Keep Mix on Record wenn Sie mit den Registerstellern (Submaster) wie mit Kanalreglern arbeiten wollen.

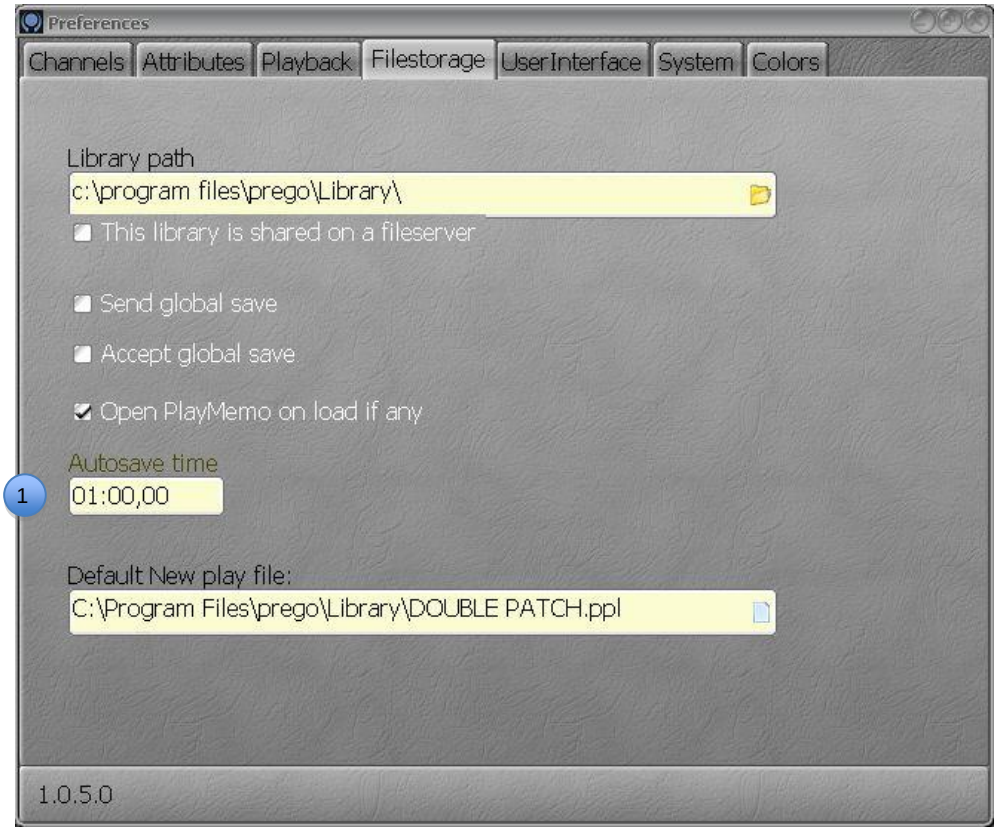
3 Nicht gewählt: Device Links (Attribute) werden nur abgerufen wenn ein Sequenzschritt mittels [GO] gestartet wird.
Gewählt: Device Links (Attribute) werden auch bei einer **manuellen** Überblendung (mittels Reglern) gestartet.

4 A:
[x] [Time] (oder **[Delay]**) setzt die Zeitwerte für den aktuellen Sequenz Schritt, der im A Bearbeitungsfeld des Überblendregisters, geladen ist. Dies ist der aktuell in der Bühnenausgabe befindliche Stand.

B:
[x] [Time] (oder **[Delay]**) setzt die Zeitwerte für den nächsten Sequenz Schritt, der im B Bearbeitungsfeld des Überblendregisters, geladen ist.

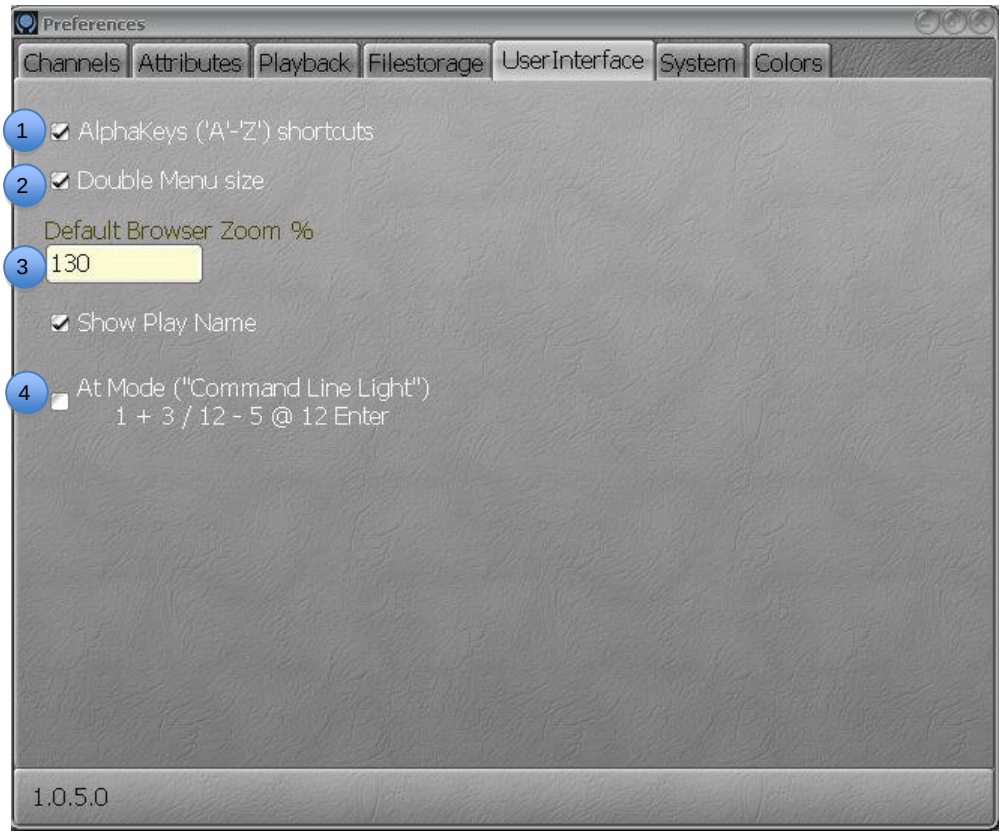
Active:
[x] [Time] (oder **[Delay]**) setzt die Zeitwerte für den aktuell gewählten Sequenz Schritt. Hierbei schaltet die [A/B] Taste zwischen den beiden Bearbeitungsfeldern A und B um.

Dateieinstellungen (Filestorage)



1 Geben Sie hier die Zeit zwischen zwei automatischen Speicherungen an.

Bedienerspezifische Voreinstellungen (User Interface)



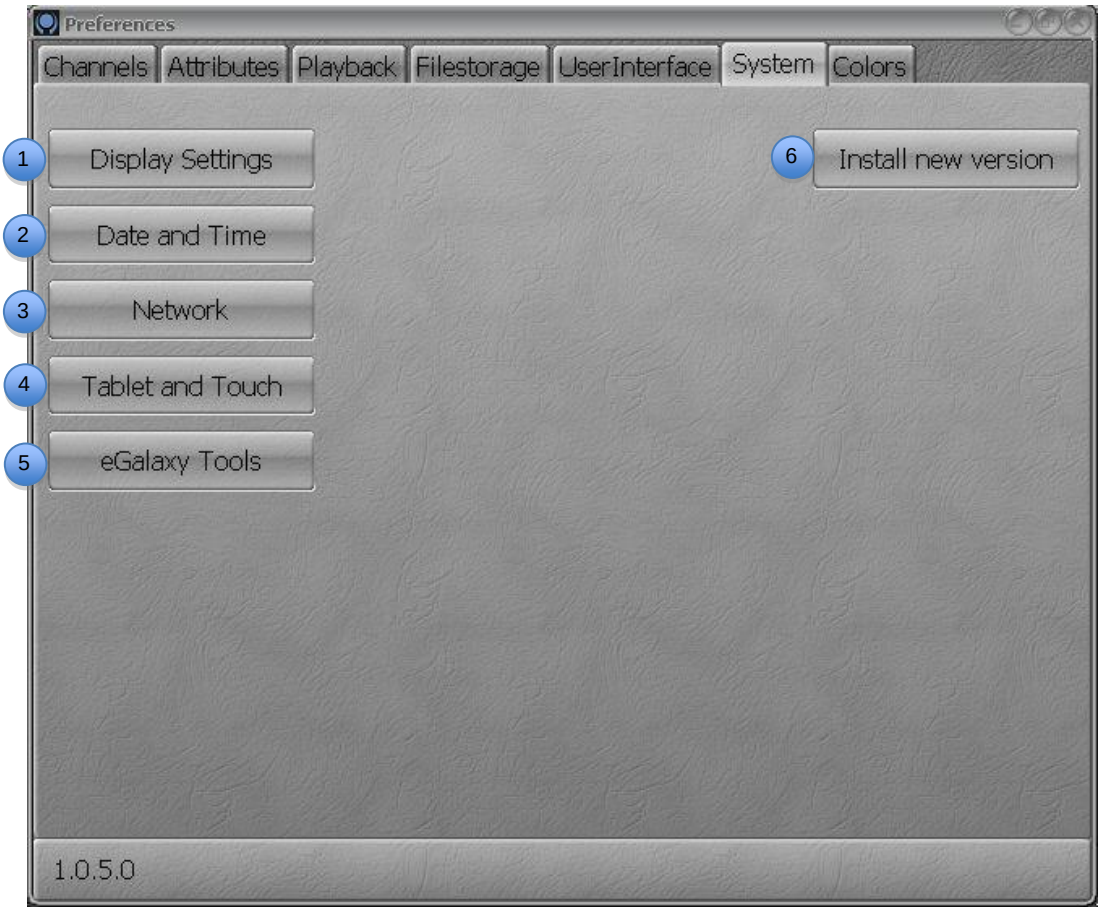
1 Wählen Sie diese Option wenn Sie die Tasten A-Z der PC-Tastatur als Kurzbefehle nutzen wollen.

2 Wählen Sie diese Option um die Software-Menus in doppelter Größe auf den Bildschirmen anzuzeigen.

3 Neue Fenster werden dann automatisch mit diesem Vergrößerungsfaktor geöffnet.

4 Nicht gewählt: RPN; Die Eingaben der Befehlszeile erfolgen in umgekehrter polnischer Notation.
Gewählt: AT MODE; Die Eingaben der Befehlszeile erfolgen in Befehlszeilen Notation.

System



1 Bitte schlagen Sie die Details in Kapitel 13 nach.

2 Bitte schlagen Sie die Details in Kapitel 13 nach.

3 Bitte schlagen Sie die Details in Kapitel 13 nach.

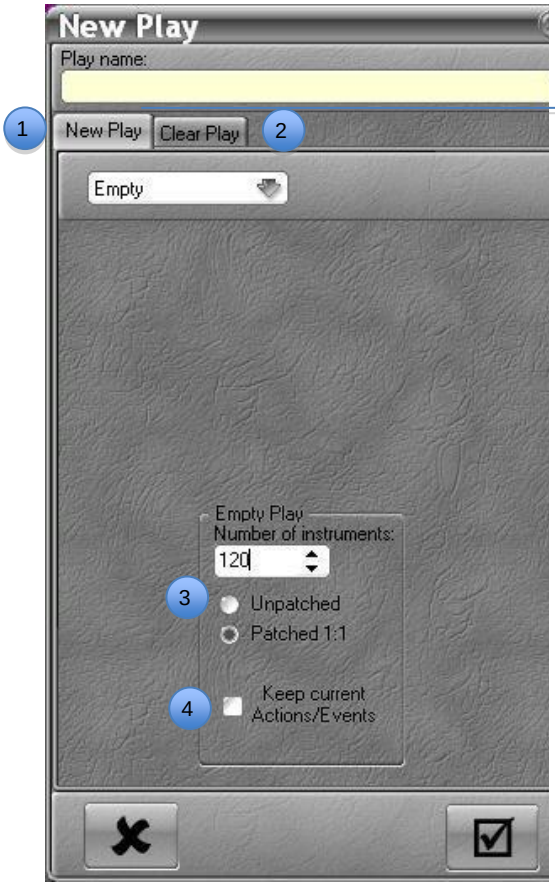
4 Bitte schlagen Sie die Details in Kapitel 13 nach.

5 Bitte schlagen Sie die Details in Kapitel 13 nach.

6 Bitte schlagen Sie die Details in Kapitel 13 nach.

3. Anlegen eines neuen Stückes (Play) und Zuordnung (Patch)

3.1 Anlegen eines neuen Stückes: HATHOR menu > File > New / Clear Play



Stück Titel:
Hier geben Sie den Namen des neuen Stückes (Show, Play) ein.

1 Wählen Sie ‘new Play’ (neues Stück) wenn Sie mit einem leeren Pult beginnen wollen.

2 Wählen Sie ‘clear Play’ (bestehendes Stück als Vorlage) wenn Sie auf Basis des aktuellen Stückes ein neues Stück anlegen wollen. In einem Dialog können Sie bestimmen welche Inhalte nicht übernommen werden.

3 Wählen Sie ‘unpatched’ für ein Stück ohne Zuordnungen. Alternativ können Sie ‘patched 1:1’ wählen um mit einer 1:1 Zuordnung zu beginnen.

Hinweis: Wenn Sie im aktuellen Stück Helligkeitswerte haben die von Action Lists (Makros, Automatisierung) ausgehen, werden diese Helligkeiten im neuen Stück beibehalten. Wenn Sie diese Helligkeitswerte nicht übernehmen wollen müssen Sie diese vorher im Ausgangsstück ausschalten.

Alternativ können Sie diese Werte mittels ‘Keep actions’ in das neue Stück übernehmen. 4

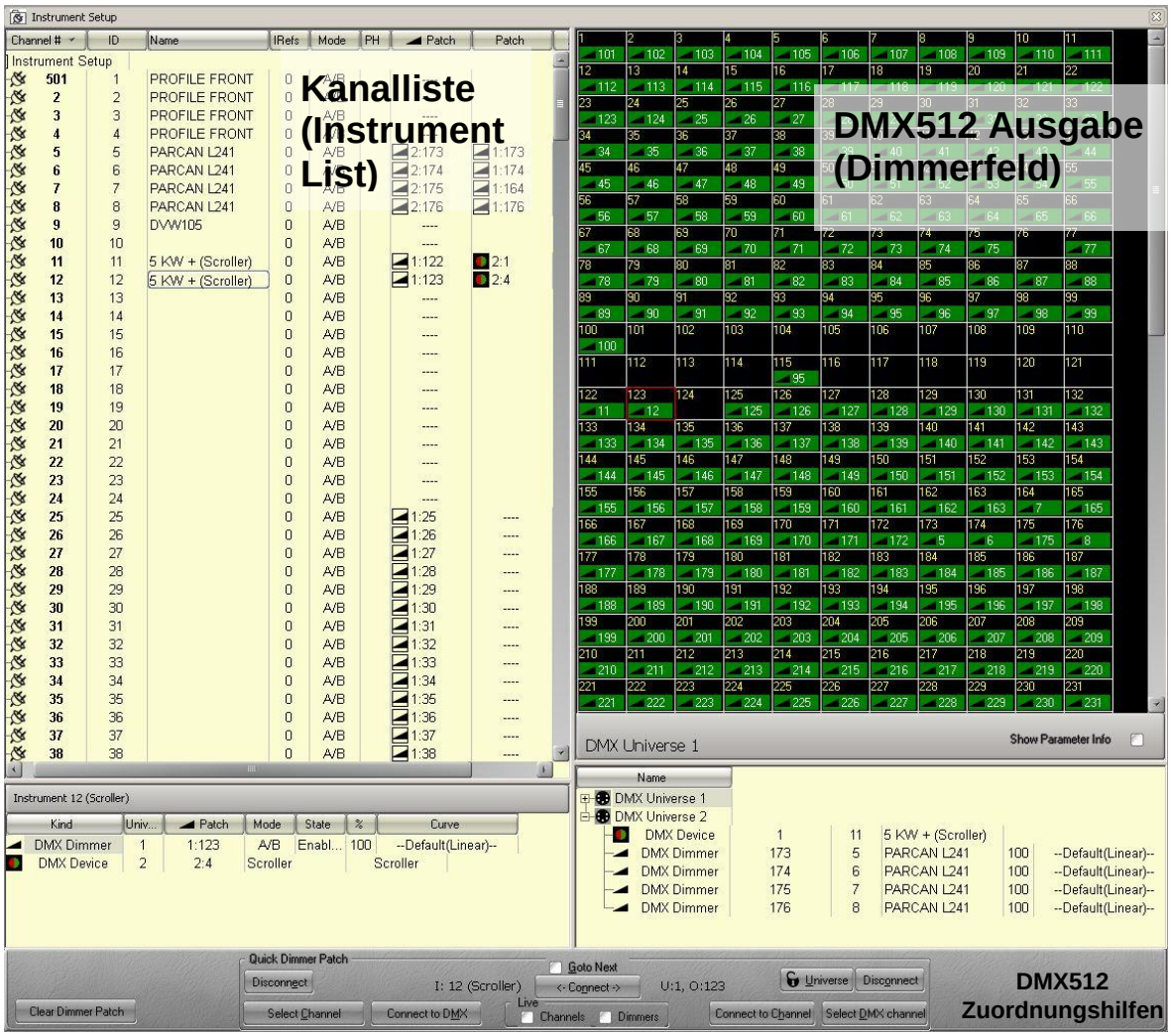
3.2 Zuordnung: [Patch] Taste (Instrument Setup)

3.2.1 Einführung

Zuordnung (Patch, Instrument Setup)
Um das Zuordnungsbildschirmfenster zu öffnen drücken Sie die Patch Taste. Alternativ können Sie im Menu HATHOR > Controller > Instrument Setup wählen.

Mögliche Methoden der Zuordnung

1. mit den Pulttasten / dem Zehnerblock
2. mit der Maus
3. mit der PC-Tastatur
4. mit dem Touch Screen
5. mit einem Softwareassistenten (Wizard)



3.2.2 mit den Pulttasten (nur Kanalpatch)

Ersetzen: **[#] [Ch][->] [->]** (in die erste Spalte der Tabelle wechseln) **[#] [Enter]** der Kanal (Instrument) # wird dem DMX Kanal # zugeordnet und die bisherige Zuordnung wird gelöscht.
Hinzufügen: **[#] [Ch][->] [->] [->]** (in die nächste freie Spalte der Tabelle wechseln) **[#] [Enter]** der Kanal/Instrument # wird dem DMX Kanal # zusätzlich zugeordnet.
Um eine Abfolge von Kanälen zuzuweisen tippen Sie z.B. **[101] [Ch] [124] [THRU] [ENTER]**, es öffnet sich ein Bildschirmfenster, bestätigen Sie dort mit **[ENTER]**.

Um eine Zuordnung aufzuheben (unpatch) wählen Sie den DMX Kanal und tippen Sie **[0] [ENTER].**

3.2.3 mit der Maus

Hinweis: um Dimmer bzw. DMX Kanäle live zu testen wählen Sie in der GroupBox 'Live' (mittig unten) 'Dimmer' an.

Um einen DMX Kanal einem Kanal/Instrument zuzuweisen:
Wählen Sie im Dimmerfeld einen DMX Kanal und ziehen Sie diesen mittels drag&drop auf den Kanal/Instrument Ihrer Wahl.

Um eine Zuordnung zu verschieben nehmen Sie den DMX Kanal in der Kanalliste und ziehen ihn mittels drag&drop auf sein Ziel.

Um eine Zuordnung aufzuheben (unpatch): Führen Sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) auf dem DMX Kanal aus und wählen Sie **{UnPatch}**.

Um einen Kanal/Instrument zu benennen / umzubenennen:
Doppelklicken Sie den Namen des Kanals in der Kanalliste.

Um einem DMX Kanal eine proportionale Zuordnung zu geben:
Wählen Sie eine Tabellenzelle aus und führen Sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) auf die Zelle aus. Wählen Sie dann ## **{UnPatch}**.

Um Kanäle/Instruments umzunummerieren:
Sie können die Nummern, unter denen Kanäle/Instruments angesprochen werden, ändern ohne die Zuordnungsliste (Patch) verändern zu müssen. Dies ist praktisch, wenn Sie die Nummerierung entsprechend des Lichtplans vergeben wollen. Doppelklicken Sie die entsprechende Kanalnummer zum ändern.

Um alle Zuordnungen zu löschen:
Wählen Sie 'Clear Dimmer Patch' unten links im Bildschirmfenster, bestätigen Sie die nachfolgende Sicherheitsabfrage.

3.2.4 mit der PC-Tastatur und den Zuordnungshilfen

Hinweis: für diese Funktionen muss die Kurzbefehlsteuerung über die PC-Tastatur aktiviert sein (MENU HATHOR/Preferences/User Interface).

Sie können Bildschirmfenster mit **(ENTER)** bestätigen, oder mit **(ESC)** abbrechen/verwerfen.

3.2.4.1 DMX Kanal einem Kanal/Instrument zuweisen

Um einen DMX Kanal einem Kanal/Instrument zuzuweisen:
(#) (D) (#) (H)
Um eine Liste von DMX Kanälen einem Kanal/Instrument zuzuweisen:
(#) (D) (#) (*) (#) (*) (#) (H)
Um eine Abfolge von DMX Kanälen einem Kanal/Instrument zuzuweisen:
(#) (D) (#) (T) (#) (H)

z.B.: DMX Kanal 1 bis 4 auf Kanal/Instrument 1 zuweisen:
(D) (4) (T) (1) (H)

z.B.: DMX Kanal 1 bis 4 und 7 und 11 auf Kanal/Instrument 1 zuweisen:
(D) (4) (T) (7) (*) (11) (*) (1) (H)
z.B.: DMX Kanal 1 bis 7 ohne 5 auf Kanal/Instrument 1 zuweisen:
(D) (7) (T) (5) (Shift) (*) (1) (H)
Um eine DMX Kanal Zuordnung zu löschen (Unpatch):
(#) (D) (O)
Um eine Liste von DMX Kanal Zuordnungen zu löschen (Unpatch):
(#) (D) (#) (*) (#) (*) (O)
Um eine Abfolge von DMX Kanal Zuordnungen zu löschen (UnPatch)
(#) (D) (#) (T) (O)

3.2.4.2 Kanal/Instrument einem DMX Kanal zuweisen
Um einem Kanal/Instrument einen DMX Kanal zuzuweisen:
(#) (C) (#) (M)
Um eine Abfolge Kanälen/Instruments einem DMX Kanal zuweisen:
(#) (D) (#) (T) (#) (H)
Um alle DMX Kanal Zuordnungen dieses Kanals/Instrument zu löschen:
(#) (C) (E)
Um eine Abfolge von Kanälen auf eine Abfolge von DMX Kanälen zuzuweisen:
(101) (C) (124) (T) (ENTER)

3.2.5 mit dem Touch Screen und den Zuordnungshilfen

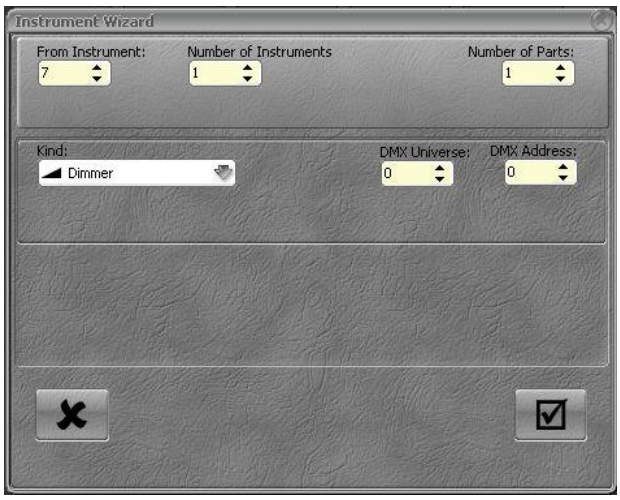
TIPP: Docken Sie vorher das Instrument Setup Bildschirmfenster (Patch) in den Arbeitsbereich des Pult Touch Screen. Hierfür muss die Displaytaste (Bedienbereich Anlage, rechts neben dem Touch Screen) ‘User Display’ angewählt sein. Wählen Sie dann noch die Auswahlbox ‘Dimmer’ (DMX Kanal) in der ‘Live’ GroupBox (mittig unten) an.

3.2.5.1 DMX Kanal einem Kanal/Instrument zuweisen
Wählen Sie einen DMX Kanal in der DMX Kanalliste durch antippen aus.
Wählen Sie einen Kanal/Instrument in der Kanalliste durch antippen aus.
Drücken Sie den ‘Connect’ (Verbinden) Button in den Zuordnungshilfen.

3.2.5.2 Kanal/Instrument einem DMX Kanal zuweisen GOTO NEXT METHOD
Wählen Sie die Auswahlbox ‘Goto Next’ an in den Zuordnungshilfen aus.
Wählen Sie einen DMX Kanal in der DMX Kanalliste durch antippen aus.
Wählen Sie einen Kanal/Instrument in der Kanalliste durch antippen aus.
Drücken Sie den ‘Connect’ (Verbinden) Button in den Zuordnungshilfen.
Es wird automatisch der nächste DMX Kanal und der nächste Kanal/Instrument ausgewählt.

3.2.6 Verwenden des Hilfewerkzeugs (wizard)

3.2.6.1 DMX Kanäle zuordnen
Führen Sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) in der Kanalliste aus. Wählen Sie {Instrument Wizard} im Menu.



From instrument: geben Sie den ersten Kanal/Instrument der Abfolge ein.
Number of Instruments: geben Sie die Anzahl der zuzuweisenden Kanäle/Instruments ein.
Number of Parts: geben Sie an aus wievielen Teilen eine Zuordnung besteht. Dies betrifft vornehmlich Geräte wie Dimmerkanal + Farbwechsler (=2).
Kind: wählen Sie die Art der zugeordneten DMX Kanäle (=Dimmer).
DMX Universe / Address: Wählen Sie das DMX512 Ausgabe Universum und die DMX512 Startadresse.
Bestätigen Sie mit dem OK(Haken)-Button.

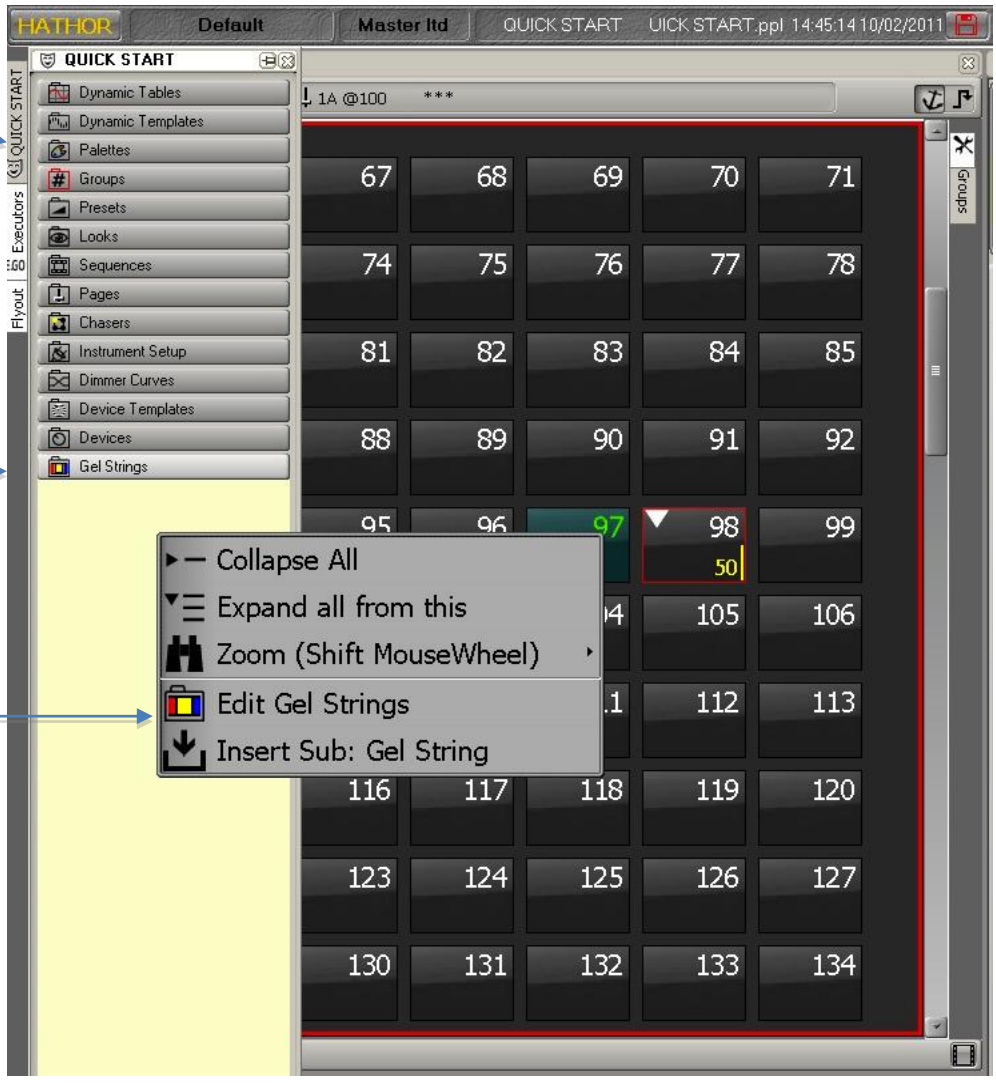
3.2.6.2 FARBROLLEN (GEL STRINGS)

In dieser Anlage ist jedem Farbwechsler (Kind im obigen Dialog) zwingend eine Farbrolle zugeordnet. Bevor Sie einen Farbwechsler zuweisen können müssen Sie eine Farbrolle erstellen. PLAY MENU/Gel Strings

PLAY MENU

Gel Strings: Klicken Sie einfach auf das Feld um die Baumansicht zu öffnen.

Mittels Kontextclick (rechter Mausclick) und dem Menupunkt 'Insert' legen Sie eine neue Farbrolle an.



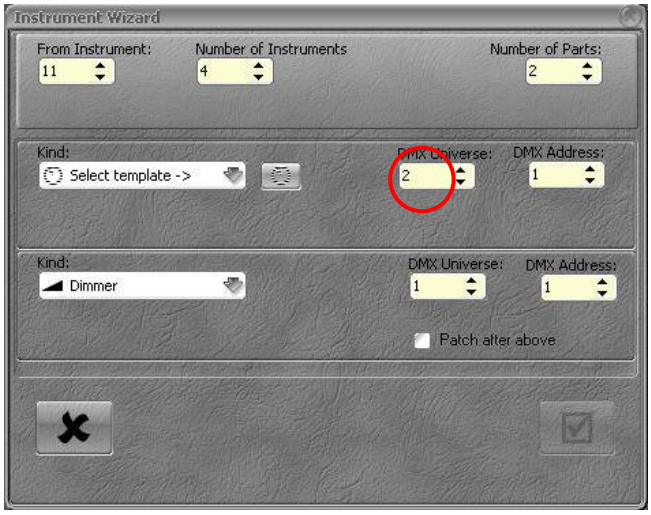
Es wird ein neuer 'Gel String 1' in der Baumdarstellung erscheinen. Führen Sie nun einen Kontextklick (rechter Mausklick) auf 'Gel String 1' aus und wählen Sie 'Edit' (Ändern) im Menu.

Wählen Sie in der Frames Spalte den Spaltenkopf aus und geben Sie die Menge der Farben (Frames) an. Die angegebene Menge Farben wird automatisch erzeugt.

Um spezielle Farben und Namen in der Farbrolle zu nutzen doppelklicken Sie auf das zu ändernde Feld. Alternativ können Sie im Menu MENU HATHOR > TOOLS > **{Images}** das Bildschirmfenster der vorgefertigten Farben öffnen. Weisen Sie dann mittels drag&drop den einzelnen Rollenpositionen Bildschirmfarbe und Anzeigenamen zu. Bestätigen Sie die Abfrage mit **{Copy color and names from _____}**. Zum Beenden drücken Sie **[ESC]** oder schließen Sie das Fenster mit der Maus. Es erfolgt kein Sicherheitsabfrage da alle Änderungen sofort wirksam wurden.

3.2.6.3 DIMMER UND FARBWECHSLER ZUORDNEN

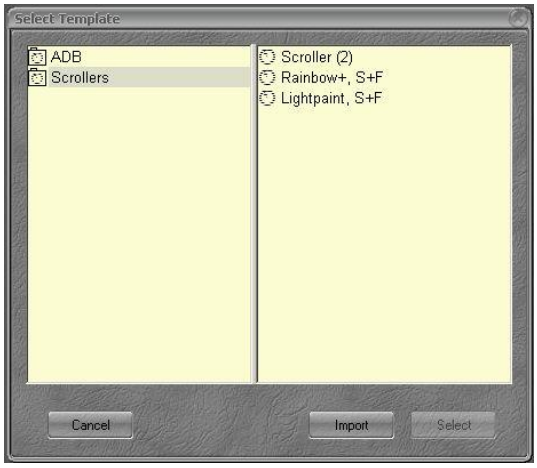
Führen Sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) in der Kanalliste aus. Wählen Sie {Instrument Wizard} im Menu.



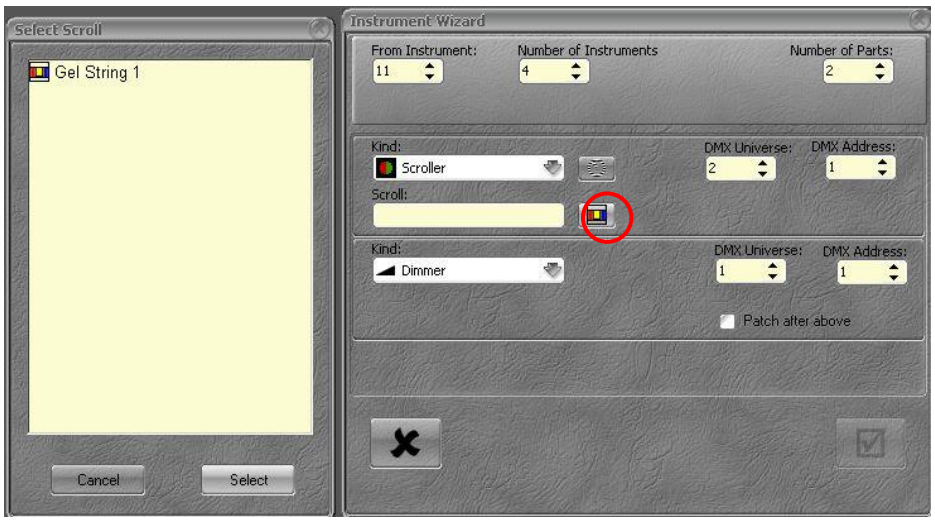
From instrument: geben Sie den ersten Kanal/Instrument der Abfolge ein.
Number of Instruments: geben Sie die Anzahl der zuzuweisenden Kanäle/Instruments ein.
Number of Parts: geben Sie an aus wievielen Teilen eine Zuordnung besteht. Dies betrifft vornehmlich Geräte wie Dimmerkanal + Farbwechsler (=2).
Kind: wählen Sie die Art der zugeordneten DMX Kanäle (=Dimmer).
DMX Universe / Address: Wählen Sie das DMX512 Ausgabe Universum und die DMX512 Startadresse für beide Geräte.

Wählen Sie mittels des Buttons neben dem Popup Menu Kind eine Typ-Vorlage (Fixture File) aus.

Ein Bildschirmfenster wird sich automatisch öffnen:



Wählen Sie ‘Scroller’ (Farbwechsler) aus und klcken Sie in ‘Select’

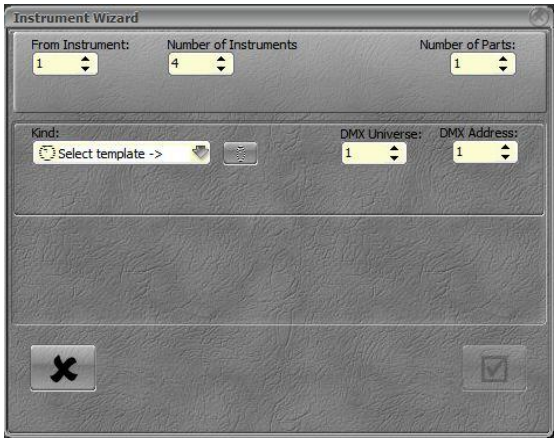


Wählen Sie nun mittels des Gel Buttons eine Farbrolle aus.

In dem sich öffnenden Bildschirm-fenster wählen Sie den gewünschten String aus und wählen wiederum ‘Select’.
Die ausgewählte Farbrolle wird im Feld ‘Scroll’ angezeigt.

3.2.6.4 ZUORDNEN VON MOVING LIGHTS

Wähle die Kanal # Spalte (Channel List), rechter Mausklick **{Instrument wizard}** in der Liste.



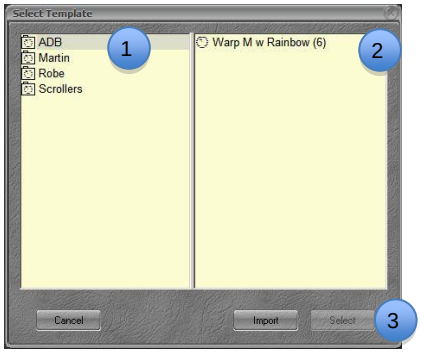
Wähle das erste Gerät in der Liste aus (e.g.: Instrument 1).

Setze die Anzahl der Geräte (Number of Instruments (e.g.: 4).

Wähle das DMX Universum für das erste Gerät. (e.g. 1)

Im “**Kind**” menu, klicke auf Dimmer und wähle “Select Templates”, then click on the soft button at the right side of this box.

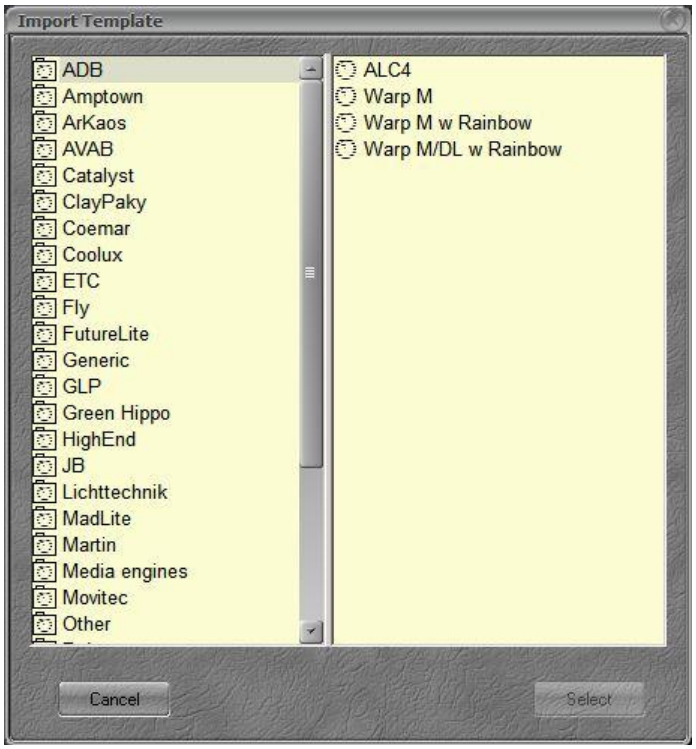
Ein Auswahl Fenster wird geöffnet :



1 Wähle den Hersteller um die Datei zu öffnen.

2 Klicke auf den Gerätetyp, dann auf 3 **{select}**

Import von Gerätetype über das Select Fenster :



Importieren eines Gerätetypen aus der Bibliothek.
Klicke auf **{Import}**, das import Gerätetyp Fenster öffnet sich.
Klicke auf den Hersteller Datei (manufacturer file) um eine Liste aller vorhandenen Geräte Vorlagen „ device templates“.
Klicke auf die gewählte Geräte Vorlage **{select}**.
Die Geräte Vorlage wird nun zum Auswahlfenster für die Gerätevorlagen hinzugefügt. (Select Template window)

4. Kanäle (Instruments/Channels)

4.1 Einführung

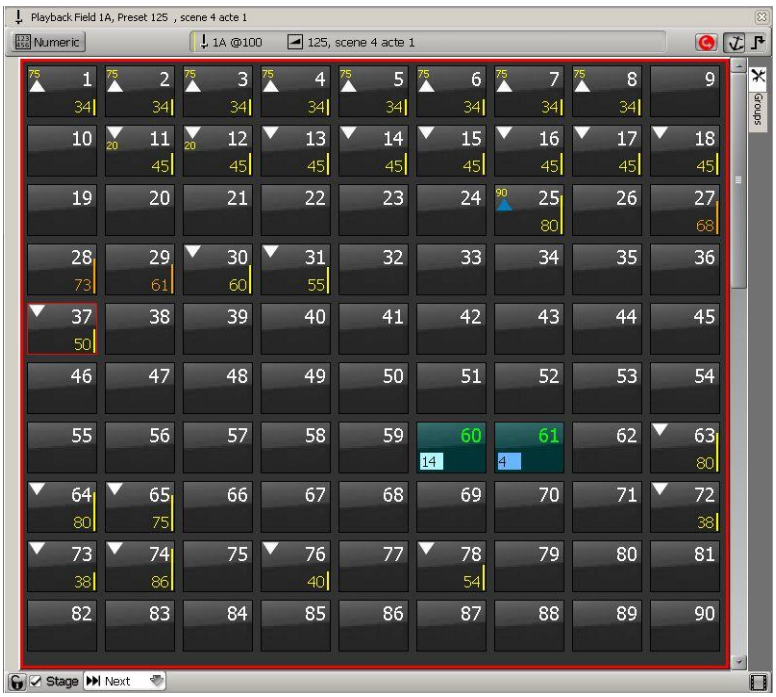
Ein Kanal (Instrument) ist die absolute Identifizierung eines steuerbaren Geräts in der Beleuchtungsanlage. Insbesondere Movinglights oder zusammengesetzte Geräte wie Dimmer+Farbwechsler werden, wie ein einfacher Dimmerkanal auch, mit einer Nummer angesprochen.
Kanäle müssen, um beeinflusst bzw. geändert zu werden, ausgewählt werden. Dies geschieht im Bildschirmfenster Kanäle (Field Editor). Diese Auswahl beeinflusst alle Bedienbereiche der Anlage.

Generelle Feststellungen
Kanäle/Instruments können mittels Eingaben auf dem Zehnerblock ausgewählt und geregelt werden.
Kanäle/Instruments können auf dem Touch Screen ausgewählt werden und mit dem Rad geregelt werden. Helligkeitswerte gehen von 0% bis 100%. Helligkeitswerte von 0 werden nicht dargestellt. Helligkeitswerte von 100% werden als ‘F’ (Full) angezeigt.

4.2 Das Bildschirmfenster Kanäle (Field Editor)

- Im Titelbereich dieses Bildschirmfensters wird angezeigt:
  - Das in diesem Bildschirmfenster bearbeitete Überblendregister und welches Bearbeitungsfeld (Bühne, Nächstes) bearbeitet wird (Playback 1, Field A) und welcher Beleuchtungsstand (Preset) hiermit geladen wurde.
  - Im Menu auf der linken Seite werden Darstellungsoptionen ausgewählt.
  - In der Mitte wird das ausgewählte Überblendregister, das ausgewählte Bearbeitungsfeld und der Wert des dazugehörigen Überblendreglers angezeigt. Normalerweise ist dieser Wert 100 für das A Bearbeitungsfeld (live, Bühne) und 0 für das B Bearbeitungsfeld (Blind, Nächstes).

- Im Fußbereich dieses Bildschirmfensters befinden sich wichtige Einstellungen zu Darstellungsoptionen:
  - ‘Stage’ gewählt: Es wird die komplette Bühnenausgabe inkl. Registerstellern u.Ä. angezeigt.
  - ‘Stage’ gewählt: Es wird die komplette Bühnenausgabe inkl. Registerstellern u.Ä. angezeigt.



- **Weiße** Nummer: Helligkeitskanal/Instrument
- **Grüne** Nummer: Kanal/Instrument mit einem zugeordneten Gerät (Attribute vorhanden)
- ein **roter Rahmen** markiert einen ausgewählten Kanal-/Instrument
- **Gelbe Zahlen unten rechts** sind Helligkeitswerte die aus dem in aktuellen Bearbeitungsfeld stammen.
- **Kleine gelbe Zahlen oben rechts** zeigen Werte an die in der nächsten Überblendung ausgeführt werden.
- Das **weiße Dreieck** bildet vorhandene (aus dem Schritt der Sequenz) Zeiten ab.
- Das **blaue Dreieck** bildet individuelle Zeitzuweisungen ab.
- **Orange Zahlen unten rechts** sind Helligkeitswerte die aus Registern stammen (Bühne)
- In dem **farbigen Quadrat** steht die Positionsnummer der Farbrolle und das Feld hat die Farbe, die bei der Einrichtung für diese Rollenposition angegeben wurde.

4.3 Auswahl von Kanälen/Instruments und Einstellen von Werten

4.3.1 mit den Pulttasten

4.3.1.1 Mit den [Ch] [At%] [+] [-] [Thru] Tasten und dem Intensitätsrad
Wählen Sie einen Kanal aus und bewegen Sie das Intensitätsrad.
[#] + **Intensitätsrad**
Wählen Sie einen Kanal und weisen Sie den Wert mit der [At%] Taste zu.
[#] [Ch] [#] [At%]: Kanal # auf # %
[#] [Ch] [At%]: Kanal # auf den **Standardhelligkeitswert** (Preferences/ Channels/ « Use Steplevel »)
[#] [Ch] [At%] [At%]: Kanal # auf 100%
Wählen Sie eine Liste von Kanälen und weisen Sie den Wert mit der [At%] Taste zu.
[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [# = Wert] [At%] (oder [At%] oder [At%] [At%])
Wählen Sie eine Abfolge von Kanälen und weisen Sie den Wert mit der [At%] Taste zu.
[#] [Ch] [#] [Thru] [# = Wert] [At%] (or [At%] or [At%] [At%])
Wählen Sie eine Abfolge von Kanälen unter Aussparung einiger Kanäle und weisen Sie den Wert mittels der [At%] Taste zu.
[#] [Ch] [#] [Thru] [#] [-] [#] [-] [# = Wert] [At%] (or [At%] or [At%] [At%])
Wählen Sie eine Abfolge von Kanälen und fügen Sie der Auswahl noch einzelne Kanäle hinzu und weisen Sie den Wert mit der [At%] Taste zu.
[#] [Ch] [#] [Thru] [#] [+] [#] [+] [# = Wert] [At%] (or [At%] or [At%] [At%])

4.3.1.2 Mit den Sprungtasten [+%] and [-%]
Wählen Sie einen oder mehrere Kanäle aus, deren Helligkeitswert schon größer 0 sein muss und nutzen Sie die Sprungtasten [+%] and [-%] um die Helligkeit zu Verändern.
Die Sprungweite dieser Tasten wird unter Preferences/Channels eingestellt.
[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [+%] Die ausgewählten Kanäle werden um den Sprungwert heller.

[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [-%] Die ausgewählten Kanäle werden um den Sprungwert dunkler.

4.3.1.3 Auswahl mit der [All] und der [Invert] Taste
Die **[All]** Taste ist zur schnellen Auswahl aller Kanäle deren Helligkeitswert im aktuellen Bearbeitungsfeld größer 0 ist.
Die **[Invert]** Taste wählt die Kanäle an, deren Helligkeitswert größer 0 ist, die aber nicht ausgewählt sind.

z.B.:
Wählen Sie einige Kanäle aus und geben Sie diesen einen Helligkeitswert.
[1] [Ch] [3] [+] [5] [+] [60] [At%]
Dann wählen Sie andere Kanäle aus und geben diesen ebenfalls einen Helligkeitswert.
[13] [Ch] [24] [THRU] [At%] [At%]
Um wieder die Kanäle 1, 3 und 5 auszuwählen drücken Sie **[INVERT]**

4.3.2 mit der Maus

Syntaktisch wie auf den Pulttasten. Anstatt die Kanäle mit der [CH] Taste auszuwählen klicken Sie einfach in den Kanal im Bildschirmfenster. Ein Doppelklick wählt den Kanal aus und wählt alle anderen Kanäle ab. Dann benutzen Sie wie gewohnt das Intensitätsrad oder die Tasten [At%], [+%], [-%] um Helligkeitswerte zuzuweisen.
Sie können auch die rechte Maustaste festhalten und die Maus bewegen.

4.3.3 mit dem Touch Screen

Syntaktisch wie mit der Maus. Klicken wird durch Tippen ersetzt.

Auswahl aufheben

4.3.4 mit den Pulttasten

Um die Auswahl aufzuheben (löschen) ohne die Helligkeitswerte auf 0 zu setzen:
[C/ALT] [Ch]
Um die Auswahl aufzuheben (löschen) und die Helligkeitswerte auf 0 zu setzen:
[C/ALT]&[Ch]

4.3.5 mit der Maus

Um die Auswahl aufzuheben führen Sie einen Doppelklick in einen leeren Bereich des Bildschirmfensters aus.

4.3.6 mit dem Touch Screen

Um die Auswahl aufzuheben führen Sie ein Doppeltippen auf einen leeren Bereich des Bildschirmfensters aus.

4.4 Einleucht' Betriebsmodus (Focus Mode)

Setzen Sie zuerst alle Kanäle, die abgerichtet werden sollen, auf einen Vorheizwert von 5%.
[1] [Ch] [24] [THRU] [5][At%] (Kanal 1 bis 24 at 5%)
Dann wählen Sie den ersten abzurichtenden Kanal aus und setzen diesen auf den Standardhelligkeitswert (aus MENU HATHOR/Setup/Preferences/Channels)
[1] [Ch] [70] [At%]
nutzen Sie nun die **[C/ALT]&[+]** Tasten um zum nächsten Kanal zu schalten. ([]&[] meint halten der ersten Taste und zusätzliches drücken der zweiten Taste)

TIPP: So können auch sehr bequem Kanäle geprüft werden.

4.5 Geräte mit Rollenfarbwechsler (Instruments, Scroller)

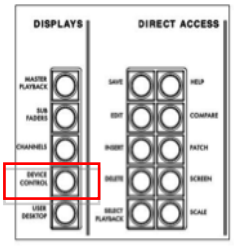
4.5.1 mit den Pulttasten

4.5.1.1 mit der [FRAME] Taste :
[#] [Ch] [#] [FRAME]: Zuweisen von Rollenposition # für Kanal/Instrument #

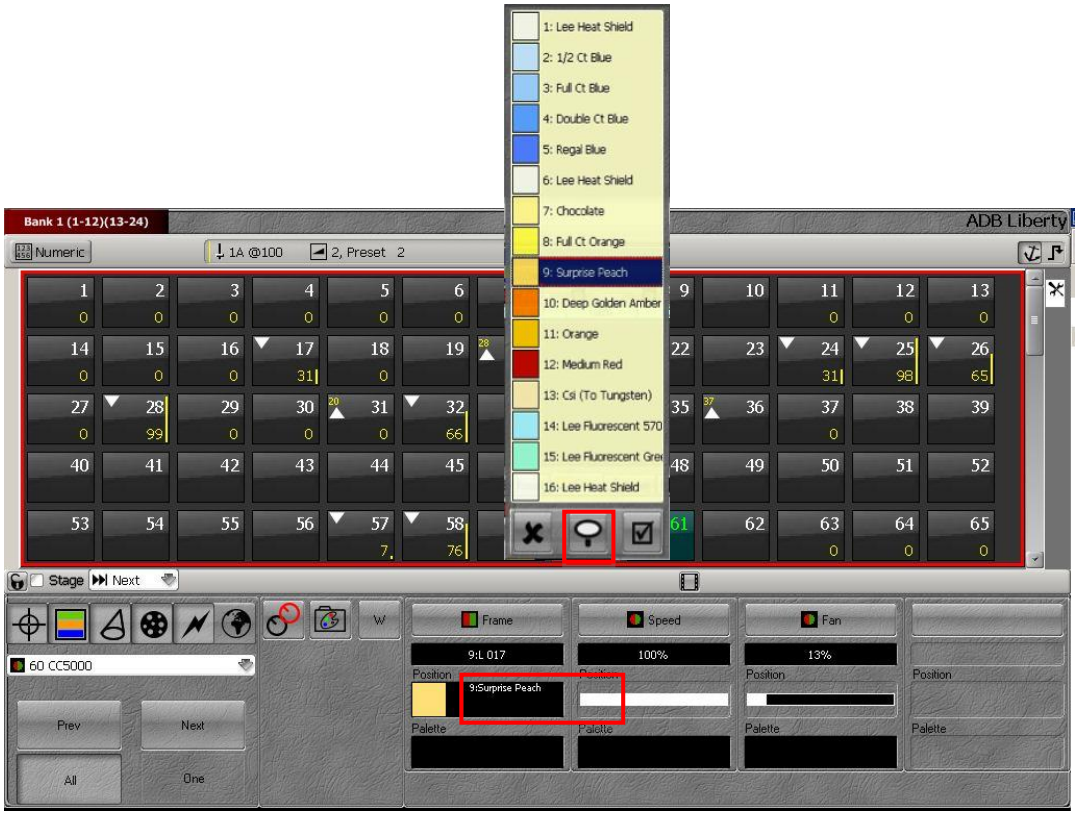
4.5.1.2 mit der [COLOR] Taste
[#] [Ch] [0] [COLOR]: Zuweisen von Rollenposition 1 (i.d.R. Klar) an Kanal/Instrument #

4.5.2 mit der Maus oder dem Touch Screen

Wählen Sie die Bildschirmanzeige DEVICE CONTROL SCREEN aus.



Wählen Sie Kanäle bzw. Instruments mit Rollenfarbwechsler aus (z.B. Ch 60).



Klicken Sie mit der Maus oder tippen Sie mit dem Finger auf dem Bildschirm in das Farbfeld des Attributs ‘Frame’.
Die festgelegte Farbrolle erscheint und Sie wählen die gewünschte Farbe mittels klicken bzw. tippen aus. Das Fenster schließt sich automatisch.

Hinweis: Wenn Sie in der Liste der Farben blättern (scrollen) müssen, dann setzen Sie das Farbrollenfenster mit der Nadel fest. Um dann eine Auswahl zu bestätigen wählen Sie den Haken/OK-Button.

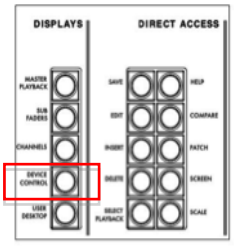
4.5.3 Gebrauch der Dreh-Tast Räder (Push wheel)

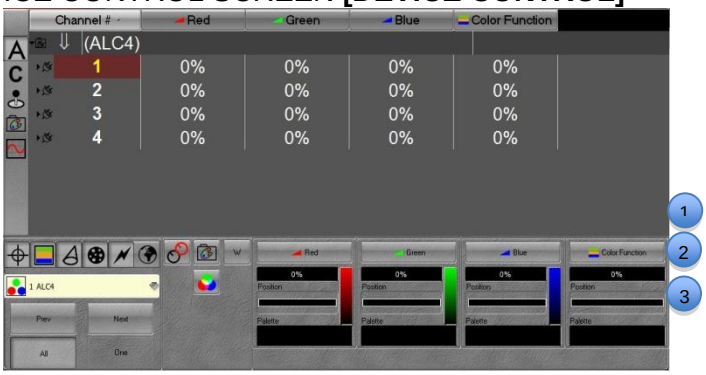
Wähle den Kanal (bzw. Kanäle) mit einem Scroller (e.g.: Ch 60).
Wähle die Farb Atribut Gruppe (Color Attribute Group): **[COLOR]**
Drücke auf das Drehrad wo « FRAME » erscheint
Eine Liste der Farbrahmen erscheint: Drehe das Rad um eine aus der Liste zu wählen, drücke um die Farbe zu wählen

4.6 Motorische Scheinwerfer

4.6.1 Mit Touch Screen

Als erstes wähle den DEVICE CONTROL SCREEN **[DEVICE CONTROL]**





Wähle den Kanal der einem motorischen Scheinwerfer entspricht (grüne Nummern)
Wähle die Atributen gruppe die den Parameter entspricht, entweder mit einer Pulttaste (zB.: [COLOR]) oder einer Touch Screen Taste (zB:)

4.6.1.1 Einstellung des Wertes mit dem numerischen Tastenfeld.
Um den Parameterwert einzustellen, gebe den Wert mit dem numerischen Tastenfeld ein, dann klicke zweimal auf dem schwarzen Bereich unter dem Parameter. 1

4.6.1.2 Einstellung mittels Touch Screen
Verwendung vordefinierter Parameter Werte:
Im unteren Teil des DEVICE CONTROL SCREEN, wähle das schwarze Positionsfeld unter dem jeweiligen Parameter aus um eine Liste von 2 vordefinierten Stufen auszuwählen (z.B: Lampe an, Lampe aus, Shutter offen usw...)
Nach Auswahl einer vordefinierten Stufen, schließt sich die Liste automatisch.

Verwendung gespeicherter Paletten:
Im unteren Teil des DEVICE CONTROL SCREEN, wähle im schwarzen Baustein (Paletten) bereich unter einem Parameter um die Liste der gespeicherten Paletten zu öffnen. 3
Nach Auswahl der Palette, schließt sich die Liste selbständig nach der Auswahl

HINWEIS:
Um verschiedene Gobos, Farbe eines Farbrades oder Paletten zu prüfen, klicke auf den Nadel Icon (Pin) am Ende der Liste, gehe durch die Liste, und bestätige durch Klicken auf die Auswahlbox.

Gebrauch des Farbwählers COLOR PICKER
Klicke auf das RGB Symbol, der Farbauswähler erscheint, wähle dann die gewüschte Farbe aus.

Gebrauch des Farbfolien Auswählers GEL PICKER →
Klicke auf das RGB symbol, wähle das Farbfolien buch symbol, ein GEL PICKER erscheint, wähle einen Hersteller und die entsprechende Farbe dann aus.

Kopieren eines Wertes von einem Kanal zu einem Ziel Kanal (oder mehrere)
Wähle einen Kanal aus, stelle den Wert eines Parameters ein (z.B. 30% Zoom)
Füge dann die Ziel Kanäle zum aktuel angewählten Kanal **([#] [+]**, **([#] [+])**

Klicke auf die Schwarzen & Roten Kreis Symbol
Die Kopiere Attribute Fenster erscheint
Bestätige mit **[ENTER].**

4.6.1.3 Verwendung der Virtuellen Stell Räder

Im unteren Bereich des DEVICE CONTROL SCREEN, wähle die W Soft-Taste um die virtuellen Stellräder darzustellen.
Drehe das Virtuelle Rad entsprechend dem zu steuernden Parameter.
Um die virtuellen Räder zu schließen, klicke auf das rote Kreuz.

4.6.1.4 Gebrauch des Intensität Rades am Pult
Im unteren Bereich des DEVICE CONTROL SCREENS, wähle am Schirm den zu steuernden Parameter an, ein rotes Quadrat erscheint um den Paramater und der Schirm oberhalb des Trackball zeigt den Parameter sowie den Wert an.
Drehe am Intensitätsrad um den Wert des Parameter zu steuern.

4.6.2 Gebrauch der Push-Wheels (Dreh Tast Encoder)

Hinweis: Das Push wheel ist normalerweise im progressive Modus. Dies bedeutet daß es die Bewegung des Fingers folgt. Drehe einfach sehr langsam am Rad um sehr feine Einstellungswerte zu erhalten. Die Parameter welche zu einer Attributen Guppe gehören erscheinen auf den LCD Anzeigen unter halb der jeweiligen Encoder.

Um einen Parameter einzustellen:
Drehe am Dreh-Tast Encoder

Um einen numerischen Wert direct einzugeben
[##] und drücke auf den Dreh-Tast Encoder

Um denselben Wert mehreren Parameter zuzuweisen
[##], halte [C/ALT] und drücke auf die gewünschten Dreh-Tast Encoder

4.6.3 Gebrauch des Trackball

Hinweis: Da der Trackball vorgesehen ist um die Fokus Parameter (PAN und TILT) einzustellen, ist es nicht notwendig [FOCUS] auszuwählen umd PAN und TILT mit dem Trackball einzustellen.

Als erstes prüfe daß die PREVIOUS und NEXT LEDs aus sind. Sollte die LED an sein, ist der Trackball in MOUSE modus.
Um zwischen MOUSE modus und TRACKBALL modus zu schalten:
[ALL/ONE] & [NEXT] oder **[ALL/ONE] & [PREVIOUS]**

Um PAN & TILT einzustellen, bewege den Trackball
To control PAN & TILT: move the Trackball.

Feineinstellung von PAN & TILT
Drücke [C/ALT] während des Gebrauchs des Trackball

4.6.4 Gebrauch der speziellen Tasten

4.6.4.1 COPY ATT Taste um einen Attributen Wert von einem Kanal zu Ziel Kanal kopieren
Wähle einen Kanal aus, stelle den Wert eines Parameter ein (z.B. 30% Zoom)
Füge einen oder mehrere Ziel Kanäle zum angwählten Kanal hinzu**([#] [+]**, **([#] [+])**
[COPY ATT]&[BEAM], das kopiere Attribute Fenster erscheint, es sind aber nur die „Beam“ Parameter angewählt
Bestätige mit **[ENTER] oder mit [COPY ATT]**.

Hinweis: HATHOR merkt sich immer die zuletzt angewählten Parameter im Kopiere Attribute Fenster. Es ist daher nicht notwendig die Attributen Gruppe jedesmal mit der COPY ATT Taste zu verbinden.

4.6.4.2 FETCH Taste um Werte von einer Sequenz auf die Bühne zu kopieren
Wähle eine oder mehere Kanäle aus
Wähle die Quell Preset aus, dann kopiere den Wert für die gewünschte Attribute Gruppe aus (z.B.: COLOR)
[#] [FETCH] & [COLOR]
Ein Fenster erscheint, welche die Liste der Sequenz Stufen auf der linken Seite die Werte der angewählten Kanäle auf der rechten Seite darstellt.
Wenn die Werte in Ordnung sind bestätige durch drücken von **[ENTER]**.

4.6.4.3 Gebrauch von **PREVIOUS**, **ALL/ONE** und **NEXT** Tasten
Im ONE Modus, dienen die NEXT und PREVIOUS Taste um zwischen den Scheinwerfer der aktuellen Kanalauswahl zu schalten. (Und zwar in der Reihenfolge wie die Scheinwerfer ursprünglich angewählt wurden. Der so angewählte Kanal wird auf die Intensitäts und Parameter Steuerung zugewiesen und in Purpur farblich hervorgehoben. Die bestehende Auswähl der Kanäle bleibt aber jedoch bestehen.

In ONE mode, NEXT and PREVIOUS will step through the current channel selection, in the order they were selected. The focused channel is mapped to intensity and parameter controls and is highlighted in Purple. The selection remains.

Hinweis: ONE Modus und Balance Modus werden oft verwendet wenn einzelne Scheinwerfer innerhalb einer Auswahl eingestellt werden müssen.

5. Gruppen [Group] , [.]

Gruppen sind bequemer Weg um Kanalauswahlen wiederherzustellen.

5.1 Einführung

Sie können beliebige Auswahlen von Kanälen in Gruppen speichern. Der Unterschied zwischen Gruppen und Beleuchtungsständen (Presets) ist, dass Gruppen nicht zwingend Helligkeitswerte enthalten. Die Gruppe speichert die Auswahl der Kanäle, wobei diese durchaus auch den Helligkeitswert 0 haben können. Gruppen enthalten keine Attributwerte.

5.1.1 Funktionalität von Gruppen

- Standardmäßig werden nur ausgewählte Kanäle in Gruppen gespeichert.
- Helligkeitswerte für Kanäle können in Gruppen gespeichert werden.
- In einer Gruppe wird die Auswahlreihenfolge der Kanäle beibehalten.
- Gruppen können einen beschreibenden Namen haben.
- Eine Gruppe wird bei der Auswahl von Kanälen (s.o.) verwendet wie ein Kanal.
- Eine Gruppe kann auf einen Registersteller (Subfader) geladen werden.

5.1.2 Speichern von Gruppen (Record)

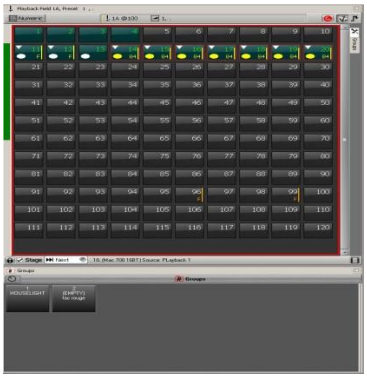
Nur ausgewählte Kanäle warden gespeichert, mit und ohne Wert.

5.1.3 mit den Pulttasten

Um die Gruppe mit der nächsten freien Nummer speichern:
[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [#] [At%]
[RECORD]&[GROUP] oder **[RECORD]&[.]** oder **[.]&[RECORD]**
Es öffnet sich ein Bildschirmdialog in dem Sie das Speichern bestätigen müssen; vorher kann ein Name vergeben werden.

Um eine Gruppe mit einer bestimmten Nummer zu speichern:
[#] [Ch] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [#] [+] [#] [At%]
[#] [RECORD]&[GROUP] oder **[#] [RECORD]&[.]** oder **[#] [.]&[RECORD]**
Es öffnet sich ein Bildschirmdialog in dem Sie das Speichern bestätigen müssen; vorher kann ein Name vergeben werden.

5.1.4 mit der Maus (drag&drop)



Wählen Sie die Kanäle aus und draggen (ziehen bei gedrückter linker Maustaste) Sie diese in das Bildschirmfenster Gruppen. Es öffnet sich ein Bildschirmdialog:
Wählen Sie **{Record new Group}** und bestätigen Sie wie gehabt mit **{Record}**.

5.1.5 mit dem Touch Screen

Syntaktisch wie mit der Maus. Klicken wird durch tippen auf dem Bildschirm ersetzt.

5.2 Arbeiten mit Gruppen

Sie können Gruppen und Kanäle aus der aktuellen Auswahl herausnehmen oder hinzufügen. Syntaktisch werden Gruppen wie Kanäle/Instruments behandelt. Die [.] Taste entspricht der [Group] Taste.

5.2.1 mit den Pulttasten

Um alle Kanäle einer Gruppe zu auszuwählen und um die bisherige Auswahl aufzuheben:
[#] [GROUP] or [#] [.] [Ch]
Um alle Kanäle einer Gruppe zur aktuellen Auswahl hinzuzufügen:
[#] [.] [+]
Um alle Kanäle einer Gruppe aus der aktuellen Auswahl herauszunehmen:
[#] [.] [-]
Um eine Liste von Gruppen zur aktuellen Auswahl hinzuzufügen:
[#] [.] [Ch] [#] [.] [+] [#] [.] [+]
Um eine Abfolge von Gruppen zur aktuellen Auswahl hinzuzufügen:
[#] [.] [Ch] [#] [.] [Thru]

5.2.2 mit der Maus oder mit dem Touch Screen und der PC-Tastatur

Hinweis: Sie können mit der **[GROUP]** Taste ein schwebendes Bildschirmfenster Gruppen auf dem Touch Screen öffnen.
Nach einem Klick in das Fenster können Sie mit SHIFT (auf der PC-Tastatur) und dem Mausrad die Darstellungsgröße ändern.

Um alle Kanäle einer Gruppe zu auszuwählen und um die bisherige Auswahl aufzuheben:
Klicken Sie direkt auf eine Gruppe im Bildschirmfenster Gruppen
Um alle Kanäle einer Gruppe zur aktuellen Auswahl hinzuzufügen:
Halten Sie die Strg/Ctrl-Taste auf der PC-Tastatur während Sie auf eine Gruppe klicken
Um eine Liste von Gruppen zur aktuellen Auswahl hinzuzufügen:
Klicken Sie direkt auf eine Gruppe im Bildschirmfenster Gruppen, drücken und halten Sie die Strg/Ctrl-Taste der PC-Tastatur und klicken Sie auf weitere Gruppen
Um eine Abfolge von Gruppen zur aktuellen Auswahl hinzuzufügen:
Klicken Sie direkt auf eine Gruppe im Bildschirmfenster Gruppen, drücken und halten Sie die Shift-Taste der PC-Tastatur und klicken Sie auf weitere Gruppen

5.2.3 mit der Maus oder mit dem Touch Screen und den Pulttasten

Um alle Kanäle einer Gruppe zur aktuellen Auswahl hinzuzufügen:
Halten Sie die [+] Taste und klicken Sie auf eine weitere Gruppe
Um alle Kanäle einer Gruppe aus der aktuellen Auswahl herauszunehmen:
Halten Sie die [-] Taste und klicken Sie auf eine weitere Gruppe
Um eine Liste von Gruppen zur aktuellen Auswahl hinzuzufügen:
Klicken Sie direkt auf eine Gruppe im Bildschirmfenster Gruppen, halten Sie die [+] Taste und klicken Sie auf eine weitere Gruppe
Um eine Abfolge von Gruppen zur aktuellen Auswahl hinzuzufügen:
Klicken Sie direkt auf eine Gruppe im Bildschirmfenster Gruppen, halten Sie die [Thru] Taste und klicken Sie auf eine weitere Gruppe

5.3 Abrufen gespeicherter Helligkeitswerte [FETCH]

Wenn Gruppen Kanäle enthalten die Helligkeitswerte zugewiesen haben können Sie diese Helligkeitswerte in eine (passende) Auswahl kopieren. Sie können Werte für alle oder ausgewählte Kanäle kopieren.

Um schnell alle Helligkeitswerte, die in einer Gruppe gespeichert sind, zu kopieren:
[#] [GROUP]&[AT %].

Nutzen Sie **[#] [.] [Ch]** um ausgewählte Kanäle (einer Gruppe) zu kopieren. Nutzen Sie **[#] [FETCH]** um für die ausgewählten Kanäle die Helligkeitswerte aus Gruppe # zu laden. Enthält die Auswahl Kanäle für die keine Helligkeitswerte in der Gruppe sind, wird nichts verändert.

5.4 Bildschirmfenster zum Ändern von Gruppen [EDIT]&[GROUP]

Sie können Gruppen direkt im Bildschirmfenster überprüfen, ändern und neu speichern **[EDIT] & [GROUP**].

Um die Auswahl in der Gruppenliste zu bewegen nutzen Sie die Pfeiltasten des Pultes und die Enter-Taste.

Um eine Gruppe zu löschen bewegen Sie die Auswahl dorthin und drücken Sie **[DELETE] [ENTER]**, oder **[ESC]** um das Löschen abzubrechen.

Um an der Stelle der Auswahl eine neue Gruppe einzufügen drücken Sie **[INSERT]**, setzen wie gewohnt Helligkeitswerte und drücken **[UPDATE] [UPDATE].**

Um eine Gruppe zu benennen bewegen Sie die Auswahl auf das Namensfeld und drücken Sie **[ENTER]**, geben Sie den Namen ein und drücken Sie **[ENTER].**

Um eine Gruppe umzunummerieren bewegen Sie die Auswahl auf das Nummernfeld und drücken Sie **[ENTER]**, geben Sie die neue Nummer ein und drücken Sie **[ENTER].**

Schließen Sie das Bildschirmfenster mit **[ESC].**

5.5 Ändern einer Gruppe

[#] [.] [EDIT] Wählen Sie Kanäle aus und weisen Sie wie gewohnt Helligkeitswerte zu. Drücken Sie dann **[UPDATE] [UPDATE].**

5.6 Gruppen und Registersteller (Subfaders)

Sie können Gruppen direkt auf Registersteller laden und verändern.

5.6.1 Laden einer Gruppe auf einen Registersteller

Um Gruppe 1 direkt auf Registersteller 13 zu laden drücken Sie folgende Tasten:
[1] [.] [LOAD] & [Assign Taste 13].

Um Gruppe 1 mit der Maus auf Registersteller 13 zu laden, ziehen Sie die gewünschte Gruppe aus dem Bildschirmfenster Gruppen direkt auf den gewünschten Registersteller im Bildschirmfenster Registersteller (Subfader).
Wählen Sie Load Group #.

5.6.2 einer Gruppe auf einem Registersteller

5.6.2.1 Mit den Pulttasten

Halten Sie die [Assign #] Taste des gewünschten Registerstellers gedrückt. Editieren Sie Auswahl und Helligkeit wie gewohnt – während Sie weiter die [ASSIGN #] gedrückt halten.

Wenn Sie die [ASSIGN #] Taste loslassen werden die Veränderungen im Registersteller gespeichert; aber nicht die Gruppe aktualisiert.

Wenn Sie nach Änderungen im Registersteller die Gruppe aktualisieren wollen so drücken Sie **[UPDATE]**. Es erscheint der bekannte Bildschirmdialog zum Speichern von Gruppen.
[UPDATE] [UPDATE]

5.6.2.2 Mit der Maus

Führen Sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) auf dem gewünschten Registersteller im Bildschirmfenster aus und wählen Sie **{Edit Field # Group #}.** Dies verändert gleichzeitig den Inhalt des Registerstellers, als auch die darin geladene Gruppe. Verändern Sie die Auswahl und Helligkeiten, dann drücken Sie **[UPDATE] [UPDATE]**.

Hinweis: Bei dieser Bearbeitungsmethode (Ändern von Werten im Bildschirmfenster Gruppen) sind alle Änderungen sofort wirksam « LIVE » wenn der Registersteller auf einem Wert über 0 steht.

6. Paletten: [FOCUS], [COLOR], [BEAM], [PATTERN], [EXTRA], [ALL]

6.1 Palettes - Einführung

Die Palette oder Baustein ist ein spezieller Speicher für alle oder einige Attribute eines motorischen Scheinwerfers

6.1.1 Paletten Funktion

- Es gibt 7 Attribute (Parameter) Gruppen von Bausteinen.
- Nur nicht Intensität Parameter werden in einer Palette gespeichert.
- Es gibt zwei Arten der Palette: REFERENCE Palette (All motorische Scheinwerfer sind vom selben Typ) und Paletten (unterschiedliche Werte für angewählte Geräte)
- Wenn eine Palette verwendet wird um Werte für angewählte Kanale einzustellen, beispielsweise wenn eine neues Objekt gespeichert wird (Sequenz, Look, Palette) ist diese Palette referenziert. Dies heißt, daß wenn die Palette verändert wird, werde alle gespeicherten Objekte welche diese Palette verwenden auch geändert werden. (Sequence Steps, Looks, ALL Palette)
- Jede Palette kann eine Text Bezeichnung haben
- Jede Palette kann auf ein Registersteller geladen werden.
- Jede Palette kann als Gruppe verwendet werden um Geräte (Device) Kanäle anzuwählen.

6.2 Paletten - Speichern

Nur die Parameter der angewählten Kanäle werden gespeichert. Helligkeitswerte werden nicht gespeichert. Grundsätzlich sind alle Palette im Referenz Modus („Record as Reference“ ist im Speicherbestätigungsfenster angewählt) wenn all angewählten Kanäle die selben Parameter einstellungen haben, mit Ausnahme der FOCUS und ALL Paletten.
Only parameters of selected channels are recorded, intensities are not recorded.
By default all Palettes are in Reference mode (Record as reference checked in Record Confirm window) when all selected channels have the same parameters settings, except FOCUS and ALL palettes.

6.2.1 Attribut Gruppen

Es gibt sieben verschiedene Paletten.

- FOCUS Palette: Positions Parameter wie PAN and TILT
- COLOR Palette: Farb Parameter wie CYAN, MAGENTA, YELLOW
- BEAM Palette: Strahlen Parameter wie ZOOM, IRIS, FOCUS
- PATTERN Palette: Projektion Parameter wie GOBO, SHUTTER
- EXTRA Palette: CONTROL & FUNCTION Parameter wie Lampe an oder aus, Strobe, Color Time
- ALL Palette: ALLE Parameter

6.2.2 Gebrauch der Tastatur um Paletten zu speichern

Palette speichern mit der nächsten verfügbaren Nummer
Stelle die Parameter für die angewählten Scheinwerfer ein (/z.B. PAN & TILT)
[RECORD] & [FOCUS]

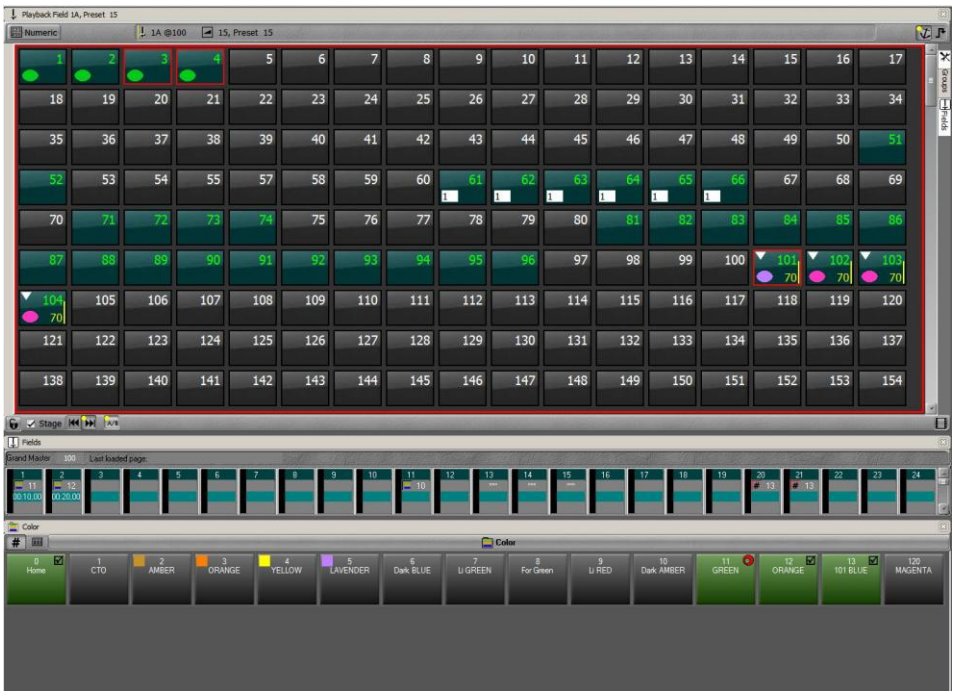
Es erscheint in Fenster, bestätige daß die Palette gespeichert werden soll. Es kann auch ein Text eingeben werden.

Palette mit einer spezifischen Nummer speichern
Stelle die Parameter für die angewählten Scheinwerfer ein (/z.B. COLOR WHEEL)
[#] [RECORD] & [COLOR]
Es erscheint in Fenster, bestätige daß die Palette gespeichert werden soll. Es kann auch ein Text eingeben werden

ALL Palette mit der nächsten verfügbaren Nummer speichern
Stelle die Parameter für die angewählten Kreise ein (z.B.: PAN & TILT, ZOOM, COLOR WHEEL)
[RECORD] & [ALL]
Es erscheint in Fenster, bestätige daß die Palette gespeichert werden soll. Es kann auch ein Text eingeben werden

Hinweis: Bevor die Speicherung bestätigt wird, kann auch innerhalb der Attributen Gruppe gefiltert werden. Wähle die Attribut Gruppen aus, welche den Parameter(n) entpricht die nicht gespeichert werden sollten.
[RECORD] & [ALL] und dann [COLOR], schließt alle Farb Parameter beispielweise von der Speicherung aus.

6.2.3 Gebrauch der Maus: Drag & drop Möglichkeiten



Als erste wähle die Kreise mit der Maus an, stele die Parameter ein (z.B. PAN & TILT), dann ziehe die Auswahl in das FOCUS Palette Fenster, ein Popup erscheint:
Wähle {Create new Focus Palette},dann erscheint ein Bestätige Speicherungsfenster, wo ein Text eingegeben werden kann. Bestätige die Speicherung, wähle {Record}.

6.2.4 Gebrauch des Touch Screen

Als erste wähle die Kreise mit dem Finger an, stelle die Parameter ein (z.B.CYAN), dann ziehe die Auswahl in das COLOR Palette Fenster, ein Bestätige Speicherung Popup erscheint: Wähle {Create new Color Palette},dann erscheint ein Bestätige Speicherungsfenster, wo ein Text eingegeben werden kann. Bestätige die Speicherung, wähle {Record}.

Veränderung einer Palette:
Ziehe die angwählten Kreise in das Paletten Fenster, das Bestätige Speichern Fenster erscheint: Wähle **{Update ### Palette}**.

6.3 Verwendung von Paletten (Wähle zuerst die Kreise an)

Paletten funktionieren nur für **angewählte** Kreise wenn die Kanäle teil einer Palette sind. In diesem Fall ist die Paletten Box Grün mit einem schwarzen Häkchen. Sollten mehr Kreise als in der Palette angwählt sein, ist ein kleines rotes Icon im oberen rechten Eck der Paletten Box.

- Zero (Null) Paletten sind vordefinierte Paletten (diese beziehen sich auf die voreingestellten Werte welche durch die Paramter in der Geräte Vorlage eingestellt sind)
- Eine Zero Palette can verändert werden, z.B.: **[0] [RECORD] & [COLOR]** (stelle sicher daß Record als Referenz angewählt ist.)
- Von Haus aus sind Zero Paletten nicht in der Zero ALL Palette referenziert. Dies bedeuted wenn eine Zero Palette verändert wird die Zero ALL Palette nicht automatisch verändert wird. Wenn die Zero ALL Palette verändert wird, durch die veränderung anderer Zero Paletten, dann wird die Zero ALL Palette mit diesen Paletten verbunden.
- Die HOME Palette ist das selbe wie die Zero ALL Palette

Hinweis: Um eine Palette zu verwenden um Kreise anzuwählen, stelle erst sicher, daß das # Symbol in der oberen linken Ecke hervorgehoben ist. Ist dies nicht der Fall aktiviere die Funktion. Wähle die Palette an um die Kreise die in dieser Palette beinhaltet sind anzuwählen. Sollte es eine Referenz Palette sein, werden alle Geräte der selben Type angewählt.

6.3.1 Gebrauch der Tastatur

FOCUS Palette anwählen
[#] [FOCUS]
COLOR Palette anwählen
[#] [COLOR]
BEAM Palette anwählen
[#] [BEAM]
PATTERN Palette anwählen
[#] [PATTERN]
EXTRA Palette anwählen
[#] [EXTRA]
DYNAMIC Palette anwählen
[#] [DYNAMIC]
ALL Palette anwählen
[#] [ALL]

Hinweis: Wenn mit ALL Paletten gearbeitet wird, gibt es die Möglichkeit zu Filtern, indem die ALL Taste gehalten wird die Attributen Gruppe ausgewählt wird.

z.B.: In Palette ALL 3,braucht man einzig die Farb Information.
[3] [ALL] & [COLOR]

Um alle FOCUS parameters zu den voreingestellten Werten zurückzusetzen:
[0] [FOCUS]

Hinweis: Gebrauche dieselben Befehlsfolge um andere Gruppen von Parameter

Um alle Parameter auf die voreingestellen Werte zurückzusetzen:
[HOME] or [0] [ALL]

6.3.2 Gebrauch von Maus, Finger und Tastatur.

Um ein Paletten Fenster zu öffen: Menu Play > Palettes > Rechts Klick auf Focus
To open a palette window: Menu Play > Palettes > Right Click on Focus
Wähle **{Open Direct Access Panel}** um dieses Fenster zu "docken"

1. Rechter Maus Klick am oberen Teil des Fensters, Rechts von der Bezeichnung (i.e. Fields, Playback etc…), dann auf dem Menu wähle „DOCKABLE" aus.
2. Linker Maus Klick am oberen Teil und ziehe das Fenster. Wenn der Bildschirm leer ist wird das Fenster „docken" und den kompletten Bildschrim einnehmen, wenn es in den oberen Bildschirmbereich verschoben wird.
3. Wenn der Bildschirm bereits Inhalt hat, wird man eine Horizontale oder Vertikalen Linie sehen, wo das Fenster "docken" wird. Wenn die Linie gesehen wird, Maustaste auslassen und das Fenster wird sich einfügen.

Um eine COLOR Palette Fenster mit Pult Tasten zu öffnen:
[➔] & [COLOR]
Um eine COLOR Palette mit den Touch screen Symbole zu öffnen:

[COLOR]
and dann klicke auf die Softkey:

Um eine Palette anzuwählen
Wähle die Palette im Paletten Fenster

6.4 Palette Editier Fenster [EDIT]&[FOCUS/COLOR/...]

Es können Paletten angesehen, verändert und gelöscht werden in der Paletten Liste, z.B: **[EDIT] & [COLOR**].

Verwende die Pfeile und ENTER Tasten um in der Liste von Paletten zu navigieren:

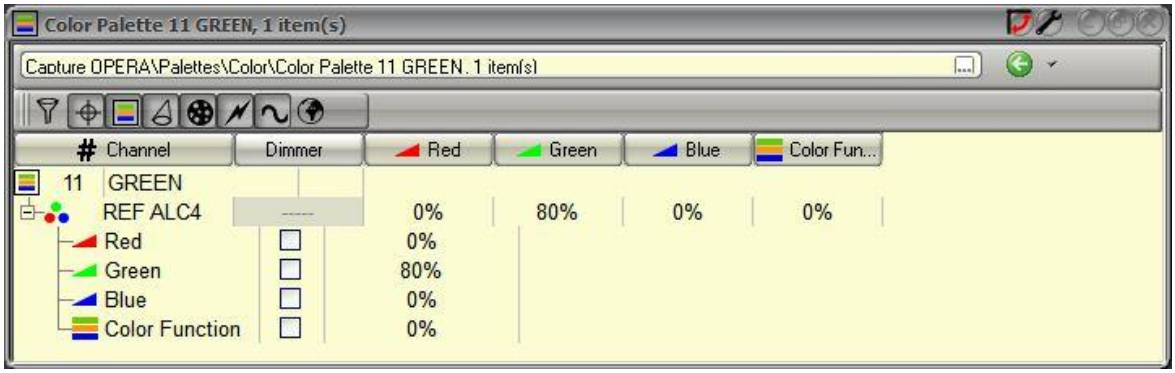
Um eine Palette zu löschen, bewege in der gewüschten Palette in der Liste: **[DELETE] [ENTER]**, oder **[ESC]** um abzubrechen.

Palette Namen geben: Gehe in die Namens Spalte, **[ENTER]**, Gebe die Information ein **[ENTER].**

Um die Nummer (ID) einer Palette zu verändern: Gehe in die ID Spalte, **[ENTER]**, Gebe eine neue Nummer ein **[ENTER].**

Um das Fenster zu schließen: **[ESC].**

6.5 Verändern einer Palette



Beispiel: Um eine Farb COLOR palette zu verändern: **[#] [EDIT] & [COLOR]**.
Verwende die Pfeile um einen zu verändernden Paletten auszuwählen, **[ENTER]**, Gebe einen neuen Wert ein und bestätige mit **[ENTER]**,

6.6 Paletten und Registersteller

Paletten können in jeden beliebigen Registerstelle geladen werden.

6.6.1 Laden einer Palette in ein Registersteller

Wähle FOCUS palette 1 und lade direct in Registersteller 13 mit der Tastatur.
[1] [FOCUS] & [Assign Key 13].

Wähle FOCUS palette 1 und lade direct in Registersteller 13 mit der Maus oder Finger am Touchscreen.
Wähle die Palette im FOCUS Paletten Fenster aus und ziehe es auf einen Registersteller und wähle Load Focus Palette 1.

6.6.2 Verwendung von Paletten welche in Registersteller geladen sind.

Hinweis: Um mit Paletten welche in Registersteller geladen sind, sollte das Rubberband Modus nicht angewählt sein (**[SETUP] / Attributes**)
Um die Palette zu verwenden, wähle zuerst die Kanäle an, dann verwende die FLASH Taste um die Palette auszuwählen.

Um eine Palette mit einer Zeit auszulösen, weise zuerst eine Zeit dem Registersteller zu(**[##] [TIME] & [ASSIGN KEY]**). Danach verwende die Start Taste und die Assign Taste, z.B. mit Registersteller 13:
[START] & [Assign Key 13].

6.6.3 Verändern einer Palette die in einem Registersteller geladen ist. (siehe auch 6.5)

6.6.3.1 Mit Hilfe der Maus
Rechter Klick auf Registerstesller Feld (FIELDS Controller), wähle **Edit Palette: ## Palette ##**

Wähle Kanäle und Parameter, verändere die Werte, dann [ESC] um das Fenster wieder zu schließen.

7. Beleuchtungsstände (PRESETS)

7.1 Einführung

Generelle Feststellungen

- Eine Sequenz ist eine sequenzielle Abfolge von Schritten. Diese Schritte bestehen aus Beleuchtungsständen (Presets) und Attributwerten/Effekten (Device Link).
- Beleuchtungsstände (Presets) können in einer Sequenz mit vorgegebenen Blendzeiten angeordnet werden.
- Beleuchtungsstände (Presets) können im Bühnenausgang (live) oder ohne Ausgabe (blind) editiert werden.
- Beleuchtungsstände können kopiert werden.
- Mittels [Fetch] können ausgewählte Werte aus einem Beleuchtungsstand (Preset) ausgelesen werden.
- Wenn im A Bearbeitungsfeld des Überblendregisters (Bühnenausgabe) ein Beleuchtungsstand (Preset) gespeichert wird, dann wird dieser Beleuchtungsstand in numerischer Reihenfolge an die aktuelle Sequenz angefügt.
- Wir dein Beleuchtungsstand in einem anderen Bearbeitungsfeld (B, Registersteller) gespeichert wird, dann wird dieser Stand nicht an die Sequenz angehangen sondern nur in der Liste der Beleuchtungsstände (Preset List) gespeichert.

Hinweis:

- Ein Beleuchtungsstand (Preset) ist ein Speicherbereich der mehrmals an verschiedenen Stellen in der Software verwendet werden kann. Um einen Beleuchtungsstand komplett zu löschen müssen Sie diesen aus der Liste der Beleuchtungsstände (Preset List) löschen. Wählen Sie hierfür den Menupunkt Presets im Play Menu.
- Die Nummer des Beleuchtungsstandes wird deswegen nicht aus dem System verschwinden! Löschen eines Standes meint nur, dass Sequenzschritte die diesen Stand referenzieren einen leeren Stand (ohne Werte) enthalten. Die Nummer des betreffenden Standes wird vom System als ungenutzter Preset angesehen.
- Wenn Sie einen Beleuchtungsstand aus der Preset List löschen wird Ihnen in einem Bildschirmdialog angeboten die Sequenzschritte, in denen dieser Stand verwendet ist, auch zu löschen.

7.2 Speichern (Record)

7.2.1 eines Standes, der in einer Sequenz verwendet wird

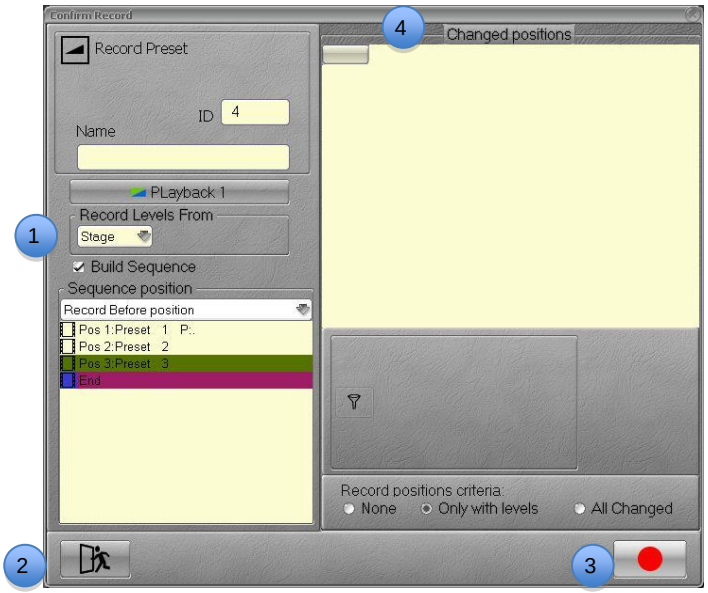
Sie können wählen welche Werte gespeichert werden sollen. Wahlweise die Bühnenausgabe oder nur die Werte aus dem A Bearbeitungsfeld des Überblendregisters. Dies kann in den Benutzereinstellungen (Preferences) vorgewählt werden, kann aber auch bei jedem Speichervorgang neu ausgewählt werden.

Um einen Beleuchtungsstand mit der nächsten freien Nummer zu speichern: **[RECORD]**. Es öffnet sich ein Bildschirmdialog in dem Sie das Speichern und die Optionen einstellen können. Schließen Sie den Vorgang mit **[RECORD]** oder **[ENTER]** ab oder klicken Sie auf den Speichern Button. 3

Um einen Beleuchtungsstand mit einer speziellen Nummer zu speichern nutzen die gleiche Prozedur wie oben, beginnen aber mit einer Nummer: **[#] [RECORD]**.

Hinweis: **Preset und motorischer Scheinwerfer in einer Sequenz**

- Attribute werden in “Device Links” gespeichert
- Attribute werden nur gespeichert wenn der Helligkeitswert über 0% ist .
- Nur veränderte Parameter (“Changed positions”) werden gespeichert. (diese Parameter werden im „Changes Position“ Fenster angezeigt . 4
- Nicht veränderte Parameter werden vom Ursprungswert verfolgt (Tracking)

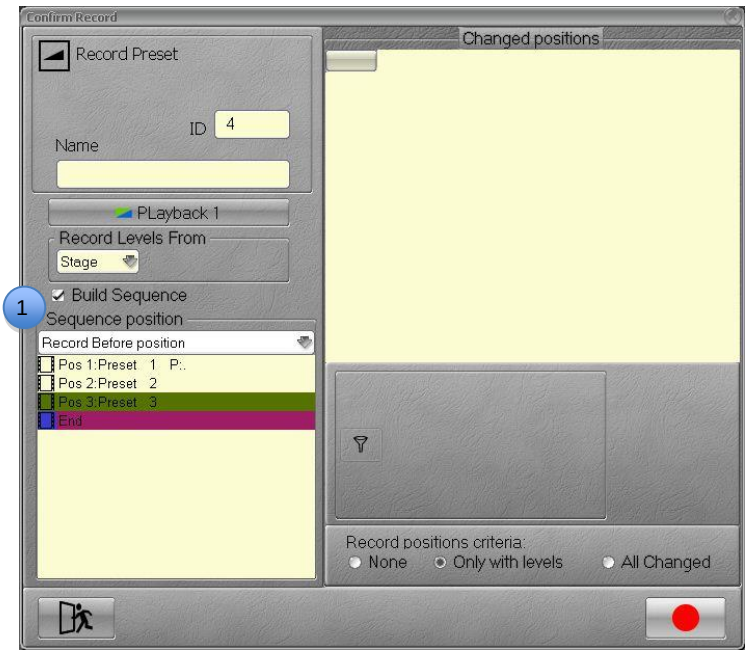


1 Records Levels From:
Wählen Sie Quelle der zu speichernden Werte aus. Wählen Sie zwischen Bühnenausgabe (Stage) oder einem Bearbeitungsfeld. Wenn Sie ein Bearbeitungsfeld speichern können Sie zwischen Feld A (Live, Bühne) or B (Blind, Nächstes) wählen.

2 Um den Vorgang abzubrechen drücken Sie [ESC] oder klicken Sie den Button mit der Fluchttür.

7.2.2 Speichern eines Beleuchtungsstandes der nicht in einer Sequenz verwendet wird.

7.2.2.1 Arbeiten im A Feld des Überbblendregisters
Um einen Beleuchtungsstand mit der nächsten freien Nummer zu speichern:
[RECORD]. Im nachfolgenden Bildschirmdialog muss die Option **« Build Sequence » nicht gewählt sein.** 1
Bestätigen Sie den Bildschirmdialog wie gewohnt **[RECORD]** oder **[ENTER]** oder einem Klick in den Speichern-Button. Um einen Beleuchtungsstand mit einer spezifischen Nummer zu speichern gehen Sie wie oben beschrieben vor und geben vor dem [Record] die gewünschte Nummer ein: **[#] [RECORD].**



7.2.2.2 Arbeiten mit einem Registersteller (Subfader Field)

Hinweis: Wenn ein Beleuchtungsstand (Preset) direkt aus einem Registersteller, mit nur diesem Inhalt, gespeichert werden soll muss « Record Stage as default » im Setup Menu (Preferences/Channels) nicht markiert sein. Andernfalls wird die Bühnenausgabe gespeichert werden.

Um einen Beleuchtungsstand (Preset) zu speichern:
Drücken und Halten Sie den [Assign] Taster des Risterstellers, wählen Sie Kanäle aus und vergeben Sie gewohnt Helligkeiten.
Während Sie weiterhin den [Assign] Taster halten tippen Sie **[#]** **[RECORD]**. Es erscheint abermals der Bildschirmdialog Speichern.
Schließen Sie den Vorgang mit **[RECORD]** oder **[ENTER]** ab oder klicken Sie auf den Speichern Button.

Hinweis: Dieser Beleuchtungsstand wird automatisch in den Registersteller geladen.

7.3 Aktualisieren (Update)

7.3.1.1 Verwendung des A Playback
Aktualisieren geschieht in der gleichen Syntax wie speichern, nur mit der **[UPDATE]** Taste.
Es erscheint ein Popup wenn die bestätigt wird daß ein Beleuchtungsstand gespeichert wird und es kann ein Text eingegeben oder verändert werden. Danach entweder **[UPDATE]** oder **[ENTER]** oder Klicke auf das Speichersymbol in rechten unteren Eck.

7.3.1.2 Verwendung eines Registerstellers
Um ein Beleuchtungstand in Feld Editor eines Registersteller zu verändern.
Halte die Anwahltaste des Registersteller, verändere die Kanäle und Werte, und während die Anwahltaste weiter gehalten wird, drücke **[UPDATE]**. Es erscheint ein Fenster worin bestätigt werden muss, daß dieser Beleuchtungstand gespeichert werden soll. Es kann ein Text eingegeben oder verändert werden. Danach entweder **[UPDATE]** oder **[ENTER]** oder Klicke auf das Speichersymbol in rechten unteren Eck.

Hinweis: Änderungen sind, wenn der Regler des Registerstellers über einem Wert von 0 ist, « LIVE ».

7.4 Ändern (Edit)

7.4.1 Ändern eines Beleuchtungsstandes ohne Ausgabe (BLIND mode)

[#] [EDIT], wählen Sie dann wie gewohnt Kanäle aus und vergeben Sie Werte. Danach drücken Sie **[UPDATE].** Mit der **[ESC]** Taste können Sie das Bildschirmfenster schließen.

7.4.2 Umbenennen eines Beleuchtungsstandes (Rename)

[#] [EDIT] geben Sie ihren Text unten Links ein. Bestätigen Sie wie gewohnt.

7.5 Kopieren von Werten aus einem Beleuchtungsstand in eine Auswahl von Kanälen [FETCH]

Um für die aktuell ausgewählten Kanäle die Werte aus einem Beleuchtungsstand zu kopieren drücken Sie: **[#] [FETCH]**.

7.6 Laden eines Beleuchtungsstandes in einen Registersteller

[#] [LOAD]&[Assign Key ##].

8. Sequenzen (SEQUENCES)

8.1 Einführung

Generelle Feststellungen

Eine Sequenz ist eine Abfolge von Schritten die individuelle Blendzeiten haben können. Diese Liste kann automatisch oder manuell (mit den Überblendreglern) abgespielt werden. Jeder dieser Schritte referenziert einen Beleuchtungsstand (Preset).
Ein Schritt in einer Sequenz besteht aus drei Komponenten:

- **Beleuchtungsstand / Preset**: Helligkeitswerte der Kanäle
- **Attributwerte / Device Links**: Werte und Zeiten der Attribute
- **Daten / Data**: Blendzeiten, Wartezeiten, Teilzeiten (Part Fade) und Automatisierungsbefehle.

Der gleiche Beleuchtungsstand kann in mehreren Sequenzen, in mehreren Sequenzschritten verwendet werden. In einem Schritt der Sequenz kann jeder Kanal und jedes Attribut individuelle Blendzeiten haben. Sequenzen können auch virtuell (nicht im Überblendregister des Pultes) abgespielt werden.

8.2 Haupt-Überblendregister (Main Playback)

Nach dem Anlegen eines neuen Stückes (HATHOR menu > File > New / Clear Play) ist die Sequenz 1 dem Überblendregister zugeordnet.
Nachdem Sie wie gewohnt einige Kanäle ausgewählt und Helligkeiten zugewiesen haben können Sie mit der **[RECORD]** Taste Ihren ersten Beleuchtungsstand (Preset) speichern. Standardmäßig ist dies der erste freie Stand (Preset 1) in der Liste (Preset List). Vergeben Sie einen Namen und bestätigen Sie mit **[RECORD]**.

Hinweis: im Bildschirmfenster Sequenz werden Sie diesen Namen doppelt sehen. Einmal als Beschriftung des Schrittes der Sequenz und einmal als Beschriftung des Beleuchtungsstandes.

8.2.1 Speichern eines Beleuchtungsstandes

Um einen Beleuchtungsstand mit der nächsten freien Nummer zu speichern:
[RECORD]. Es öffnet sich ein Bildschirmdialog in dem Sie das Speichern und die Optionen einstellen können. Schließen Sie den Vorgang mit **[RECORD]** oder **[ENTER]** ab oder klicken Sie auf den Speichern Button.

Um einen Beleuchtungsstand mit einer speziellen Nummer zu speichern nutzen die gleiche Prozedur wie oben, beginnen aber mit einer Nummer: **[#] [RECORD]**.

8.2.2 Blendzeiten (Times)

Blendzeiten in einem Sequenzschritt beziehen sich nur und immer auf diesen Sequenzschritt – auch wenn der referenzierte Beleuchtungsstand sich ändert oder ein Stand mehrmals referenziert wird. Hierdurch wird die mehrmalige Nutzung eines Beleuchtungsstandes in Sequenzschritten und Registerstellern mit verschiedenen Zeiten möglich.

8.2.2.1 Auf- und Abblend-Zeiten (In & Out Times)
Stellen Sie sicher, dass im Menu [SETUP] Preferences/Playback die Option « Set Times mode » aktiviert ist.
Drücken Sie die [GO] Taste um die nächste Überblendung zu starten. Stellen Sie sicher, dass Sie im Bildschirmfenster diese Werte sehen (Sie im A Bearbeitungsfeld arbeiten).

Wenn Sie noch keine Blendzeiten vergeben haben, werden die Standardzeiten verwendet.
Die [A] und die [B] Taste beziehen sich bei der Zeiteingabe auf die Aus- und Abblendzeiten (In, Out) – nicht auf die Bearbeitungsfelder A und B des Überblendregisters.
Um für den aktuellen Schritt beide Blendzeiten zu setzen tippen Sie:
[#] [TIME]
Um nur einen neuen Wert (#) für die aufblendenden Kanäle (In Time) zu setzen tippen Sie:
[#] [TIME] & [B]
Um nur einen neuen Wert (#) für die abblendenden Kanäle (Out Time) zu setzen tippen Sie:
[#] [TIME] & [A]

Hinweis: Um die Zeiten des nächsten Schrittes zu verändern müssen Sie das Bearbeitungsfeld wechseln! Drücken Sie die **[A/B]** Taste und vergeben Sie Blendzeiten nach obiger Syntax.

8.2.2.2 Verzögerungszeiten (Delay Times)
Die [A] und die [B] Taste beziehen sich bei der Zeiteingabe auf die Aus- und Abblendzeiten (In, Out) – nicht auf die Bearbeitungsfelder A und B des Überblendregisters.
Um eine neue Verzögerungszeit (#) ab dem Überblendungsstart für die auf- bzw. abblendenden Kanäle (des Schrittes (Preset) im aktuellen Bearbeitungsfeld zu vergeben nutzen Sie die gleiche Syntax wie bei [Time] mit der Taste **[DELAY]**.

Hinweis: Um die Zeiten des nächsten Schrittes zu verändern müssen Sie das Bearbeitungsfeld wechseln! Drücken Sie die **[A/B]** Taste und vergeben Sie Blendzeiten nach obiger Syntax.

8.2.2.3 Wartezeiten (Wait Times)
Die Wartezeit bezeichnet die Zeit, die nach Abschluss einer Überblendung gewartet wird, bevor die nächste Überblendung automatisch beginnt. Setzen die gewünschte Wartezeit immer im zweiten Schritt der automatischen Überblendung. D.h., der Schritt in dem die Wartezeit eingetragen wird, wird automatisch nach der Wartezeit gestartet.
Wenn Sie also einen direkten Anschlussschritt wollen, müssen Sie die Wartezeit auf 0.1 Sekunden einstellen:
[#] [WAIT]

Hinweis: Um die Zeiten des nächsten Schrittes zu verändern müssen Sie das Bearbeitungsfeld wechseln! Drücken Sie die **[A/B]** Taste und vergeben Sie Blendzeiten nach obiger Syntax.

8.2.2.4 Individuelle Blend- und Verzögerungszeiten für Kanäle (Channel Time, Delay)
Die Eingabe von individuellen Zeiten wirkt immer auf die aktuelle Auswahl im aktiven Bildschirmfenster.
Wählen Sie einige Kanäle aus. (Select Channels)
[#] [CH] & [TIME].

Vergeben Sie Verzögerungszeiten (Delay) nach gleicher Syntax mit der **[DELAY]** Taste.

Hinweis: Um die Zeiten des nächsten Schrittes zu verändern müssen Sie das Bearbeitungsfeld wechseln! Drücken Sie die **[A/B]** Taste und vergeben Sie Blendzeiten nach obiger Syntax.

8.2.2.5 Individuelle Zeiten für Attributwerte
Für Attribute verwenden Sie die gleiche Syntax wie bei der Bearbeitung von Sequenzschritten (Preset). Drücken und Halten Sie die Taste des gewünschten Attributs und drücken Sie dann die gewünschte Zeittaste [Time, Delay]:
Wählen Sie Geräte (Instruments) mit Attributen aus
[#] [COLOR] & [TIME]
[#] [COLOR] & [DELAY]

Hinweis: Um die Zeiten des nächsten Schrittes zu verändern müssen Sie das Bearbeitungsfeld wechseln! Drücken Sie die **[A/B]** Taste und vergeben Sie Blendzeiten nach obiger Syntax.

8.2.3 Einfügen eines Sequenzschrittes (Insert)

Wenn keine vollen Zahlen mehr verfügbar sind können Sie auch Sequenzschritte (Preset) mit Dezimalzahlen speichern:
[#] [.] [#] [RECORD]

8.2.4 Löschen eines Sequenzschritts (Delete)

Hinweis: Das Löschen eines Sequenzschrittes (Schritt der Liste, der einen Beleuchtungsstand referenziert) löscht nur den Listeneintrag in der Sequenz. Der referenzierte Stand existiert in der Presetliste immer noch. Dort werden Stände ohne Zeiten, Makrobefehlen und Text gespeichert.

Führen Sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) auf den zu löschenden Schritt in der Tabelle des Bildschirmfensters Sequenzliste aus. Alternativ können Sie auf dem Touch Screen tippen und halten.
Wählen Sie **{Delete Sequence Step}** im erscheinenden Menu.

8.2.5 Ersetzen und Umbenennen eines Beleuchtungsstandes (Replace, Rename Preset)

In der Tabelle des Bildschirmfensters Sequenzliste führen Sie auf die zu verändernde Presetnummer einen Doppelklick aus. Geben Sie die neue Nummer ein und bestätigen Sie mit **[ENTER]**.
Es erscheint ein Bildschirmdialog mit folgenden Optionen:
{Replace Preset} Ersetzen ist die Standardauswahl. Bestätigen Sie einfach mit **[ENTER].**
{Copy Preset to new number}: Kopieren in einen neuen Stand (Preset), ohne den aktuellen Stand (Preset) zu löschen.

Hinweis: Wenn die neu vergebene Nummer schon existiert wird das Speicherziel nicht überschrieben. Um vorhandene Stände (Presets) zu überschreiben müssen Sie die Option « Replace if new number exists » anwählen.

{Rename Preset to new number}: Kopieren des aktuellen Standes (Preset) in einen neuen Stand (Preset) und löschen des aktuellen Standes (Preset).

Hinweis: Wenn die neu vergebene Nummer schon existiert wird das Speicherziel nicht überschrieben. Um vorhandene Stände (Presets) zu überschreiben müssen Sie die Option « Replace if new number exists » anwählen.

8.2.5.1 Drag & Drop mit der Maus
Sie können mittels drag&drop ganze Sequenzschritte innerhalb der Tabelle des Bildschirmfensters verschieben.

8.3 Motorische Scheinwerfer

Alle Information die sich auf motorische Scheinwerfer sind in Device Links beinhaltet

- Attribute Werte (Werte oder palettes)
- Attribute Zeiten
- “Go On Go” Information. (Geräte stellen sich unbemerkt um, oder mit GO Befehl auf der Bühne sichtbar)

Allgemeine Information :

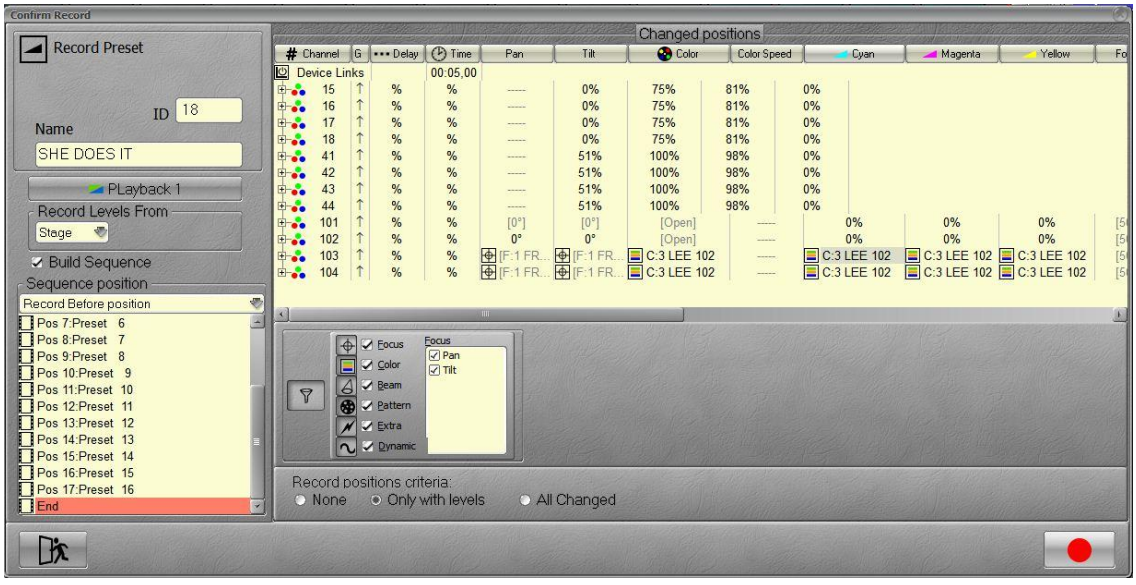
- Attribute werden nur in “Device Links” gespeichert
- Attribute werden nur gespeichert wenn der Helligkeitswert über 0% ist .
- Nur veränderte Parameter (“Changed positions”) werden gespeichert. (diese Parameter werden im „Changes Position“ Fenster angezeigt .
- Nicht veränderte Parameter werden vom Ursprungswert verfolgt (Tracking)

Hinweis: Um einen Beleuchtungstand am Anfang mit allen Parameter, aber keine Helligkeitswerte zu speichern, kann mein einen Decimal Wert 1: [.] [1] [AT%] eingeben welches beinahe 0% entspricht.

8.3.1 Speichern eines Beleuchtungsstandes mit Parameter Werte

Speichern eines Beleuchtungsstandes mit parameter Werte
Wähle die Kanäle aus, stelle Helligkeit und Paramter ein.
Drücke **[1] [RECORD]**
Es erscheint ein Fenster in welchen die Stimmungsspeicherung bestätig wird.
Weitere Funktionen:

ID: Here kann der Beleuchtungstand Nummer geändert werden
Name: Textbezeichung
Speichert die Werte von: Stage oder Field
Möglichkeit um Parameter nach Gruppe und Parameter zu filtern
Möglichkeit um Kanäle nur mit Helligkeitswerte, alle Verändert oder Keine.



Um zu bestätigen drücke wieder **[RECORD]** oder **[ENTER]** or klicke auf das Speicher Symbol im rechten unteren Eck.
Verwendung von Filter:
Grundsätzlich werden alle veränderten Parameter eines Kanals mit Helligkeitswert gespeichert. Um gewisse spezifische paramter für die Speicherung auszuwählen:

Entferne das Häkchen der Parameter welche nicht gespeichert werden sollen, während die Attribute Gruppe dieser Parameter verwendet wird. Z.B: **[EXTRA].**

Speicher Positionen Kriterien:
Voreingestellt ist die Speicherung nur für Geräte mit Helligkeitswerte: **Only with Levels**
Um nur Helligkeitswerte (ohne Parameter) – wähle **{None}**
Um alle veränderten Parameter auszuwählen, - wähle **{All Changed}**

8.3.2 Zeiten

Hinweis: Vor der Verwendung von Zeiten, überrüfe daß « set Times aktiv ist. (Siehe auch Kapitel 2 für weitere Hinweise)

8.3.2.1 Geräte Parameter mit Zeiten
Generelle Hinweise:
Parameter mit Zeiten werden voreingestellt im **„**SETUP / Preferences / Attributes / Default Time“ definiert.
Diese voreingestellen Zeiten werden verwendet wenn wärend des Speicherns die Option **{Links Times as %} nicht angewählt ist**.
Ist die Option **{Links Times as %} angewählt:**
A/ Parameter Zeiten werden mit den IN/OUT Zeiten verbunden, nicht für Überblendungen mit voreingestellter Zeit, sonder nur für veränderte Überblendzeiten (siehe auch 8.3.2.1 In & Out Times).

z.B.: für Kanal 1 bis 4

1. CYAN ist auf 100% gestellt
2. Speichere den nächsten freien Beleuchtungstand **[RECORD]**
3. Gebe 6 Sekunden IN/OUT Überblendzeit für diesen Beleuchtungstand (**[6] [TIME]**) – Die Parameter Zeiten werden automatisch auf 6 Sekunden gesetzt (100%)

Hinweis: Um zwischen % oder Absolutwert zu wechslen, klicke auf die Device Links Zeile, rechter Mausklick auf die Zelle in der Zeitspalte, und wähle **{Toggle %/Abs}** im Menu.

B/ Die option **{% Time from Part fade}** wird verwendet. Falls angewählt**,** nach dem eine individuelle Überblendzeit mit **[#] [CHANNEL] [##] [TIME]** gemacht wurde, alle Zeiten für die Parameter werden automatisch mit der Zeit für diese individuele Überblendzeit verwendet.

z.B.: für die Kanäle 1 bis 4
YELLOW wird auf 35% gesetzt
Speichere den nächsten freien Beleuchtungstand **[RECORD]**
Wähle Kanal 1 und setze eine individuelle Zeit für diesen Kanal **[1] [CHANNEL] [12] [TIME].** Die Überblendzeit für den Parameter YELLOW wird automatisch 100% der Kanal Überblendzeit betragen.

8.3.2.2 Parameter mit Zeiten: Eingabe mit Tastaur und Dreh-Tast Encoder.
Zeiten sind immer im Verband mit Kanal Anwhal – **Wähle immer einen oder mehrere Kanäle an!**

A/ Überblend- und Verzögerungszeiten
Um den selben Zeitwert für alle gespeicherten Parameter zu setzen:
[##] [MOVE TIME]
Um den selben Verzögerungszeitwert für alle gespeicherten Parameter zu setzen **[##] [MOVE DELAY]**

B/ Überblend- und Verzögerungszeiten für eine Auswahl von
Um einen Wert für ALLE Parmeter zu setzen:
[#] [TIME] & [ALL]
[#] [DELAY] & [ALL]

Um den Zeit Wert für eine Gruppe von Parameter (FOCUS/COLOR/BEAM ...), Verwende die jeweilige Taste wie folgt. (Hier am Beispiel der FOCUS Parameter)
[#] [TIME] & [FOCUS]
[#] [DELAY] & [FOCUS]

C/ Überblend- und Verzögerungszeiten für spezielle Parameter unter Verwendung der Dreh-Tast Encoder.
Um einen neuen Wert für einen einzigen Parameter einzugeben.
Als erstes wähle die entsprechende Gruppe von Parameter an. Die 4 Encoder werden die jeweilig zugewiesenen Parameter anzeigen. Z.B.: um 4 Sekunden dem Parameter ZOOM zuzuweisen:
[BEAM],- Siehe nach wie die einzelnen Parameter den Rädern zugewiesen warden. Angenommen ZOOM wird vom Encoder 3 kontrolliert.
[#] [TIME] & [W3] wird # Sekunden Zeit dem Parameter ZOOM zuweisen
[#] [DELAY] & [W3] wird # Sekunden Verzögerungszeit diesem Paramater zuweisen.

Um einen neuen Zeitwert mehreren Parameter zuzuweisen:
[#] [TIME] & [W1] & [W2] & [W3]

Hinweis: Um Zeiten in der Vorbereitung zu verändern, Wechsele in das B Feld mit der **[A/B]** Taste, und verwende dieseselbe Befehlsfolge.

8.3.2.3 Parameter Zeiten: Verändern im Sequenz Feld.
Die Maus kann verwendet warden um die Zeit-Werte in jeden Zeit Feld im Sequenz Fenster.
Hinweis: Um zwischen % oder absolut Werte zu wählen, klicke auf die Device link Zeile, rechts Klick auf eine Zelle in der Zeit Spalte und Wähle **{Toggle %/Abs}** im Menu.

<u>Level 1: Allgemeiner Device Link Zeiten</u>
Die allgemeine Zeit in den Device Links (entweder in % oder in Absolut Werten) kann geändert warden.
Um die Zeiten zu ändern:
Gebe einen neuen Wert mit der Tastatur ein und klicke zweimal auf die Zeit Zelle (Device Links Reihe)
z.B.: in % 50 für 50%
z.B.: in Absolut – 6 für 6 Sekunden

<u>Level 2: Spezielle Device Zeiten</u>
Die Zeiten können für jedes Device (Gerät) geändert werden (entweder in % oder in Absolut Werten)
Um die Zeiten zu ändern
Gebe einen neuen Wert mit der Tastatr ein und klicke zweimal in die Zeit Spalte (Device ## Zeile).
z.B. in %: 50 für 50%
z.B. in Absolut Wert: 6 für 6 Sekunden

Anmerkung: **%** Zeiten für die einzelnen Geräte werden in der Device Link Zeiten referenziert (LEVEL 1).
Falls der Geräte Link Zeitwert anders ist als die Überblend Zeit, folgen die Geräte Zeiten die Geräte Link Zeiten.

Level 3: Spezielle Parameter Zeiten:
Die Zeiten für jeden Parameter können geändert wrden, entweder als % oder absolute Werte. Gebe einen neuen Wert mit der Tastatr ein und klicke zweimal in die Zeit Spalte (Device ## Zeile).
Gebe einen neuen Wert mit der Tastatr ein und klicke zweimal in die Zeit Spalte (Device ## Zeile).
Enter a new value with the keypad and double click in the Time cell (Parameter line).
z.B. in %: 50 für 50%
z.B. in Absolut Wert: 6 für 6 Sekunden

Anmerkung: % Zeiten für Geräte werden zur Geräte (Device) Zeit referenziert (LEVEL 2)

8.3.3 Maus Verwendung : Drag & drop Geräte Links

Anmerkung: Diese Funktion ist sehr mächtig und erlaubt die Wahl zwischen Kopieren oder Verschieben von nicht nur Geräte Links, sondern auch von Teile eines Geräte Links. Dies kann für eine oder mehrere Geräte gemacht werden und sogar für einen oder mehrere Parameter eines dieser Geräte.

8.3.3.1 Verschieben (Move)
Um einen komplette Geräte Link zu verschieben:
Ziehe einen Geräte Link auf das Ziel und wähle **{Move Device Links to Pos##: Preset ##}** im lokalen Menu.

Um ein Gerät mit allen gespeicherten Parameter zu bewegen:
Öffne die Geräte (Device) Links
Ziehe einen Geräte Link auf das Ziel und wähle **{Move Device Links to Pos##: Preset ##}** im lokalen Menu.

Um einen Parameter zu verschieben
Öffne die Geräte (Device) Links
Öffne das Gerät (Device)
Ziehe einen Parameter auf das Ziel und wähle **{Move Device Links to Pos##: Preset ##}** im lokalen Menu.

8.3.3.2 Kopieren (Copy)
Um komplette Geräte Links zu kopieren
Ziehe einen Geräte Link auf das Ziel und wähle **{Copy Device Links to Pos##: Preset ##}** im lokalen Menu.

Um ein Gerät mit allen gespeicherten Parameter zu kopieren:
Öffne die Geräte (Device) Links
Ziehe einen Geräte Link auf das Ziel und wähle **{Copy Device Links to Pos##: Preset ##}** im lokalen Menu.

Um einen Parameter zu kopieren
Öffne die Geräte (Device) Links
Öffne das Gerät (Device)
Ziehe einen Parameter auf das Ziel und wähle **{Copy Device Links to Pos##: Preset ##}** im lokalen Menu.

8.3.4 Löschen von Geräte (Device) Links

Anmerkung: Wenn ein Geräte (Device) Link gelöscht gehen alle Parameter verloren.

Komplette Geräte Links löschen:
Mit der Maus (oder am Touchscreen mit dem Finger) im Sequenz Playback Fenster, wähle die Geräte Links die gelöscht werden sollen.
Rechter Klick oder den Finger ein paar Sekunden auf die Zelle lassen.,
Wähle im Menu: **{Delete Device Links}.**

Um ein Geräte von den Device Links zu entfernen:
Mit der Maus (oder am Touchscreen mit dem Finger) im Sequenz Playback Fenster, wähle das Geräte das mitsamt dessen Parameter gelöscht werden sollen.
Rechter Klick oder den Finger ein paar Sekunden auf die Zelle mit der Geräte ## Nummer lassen.
Wähle im Menu: **{Delete Device Links: Ch ##}.**

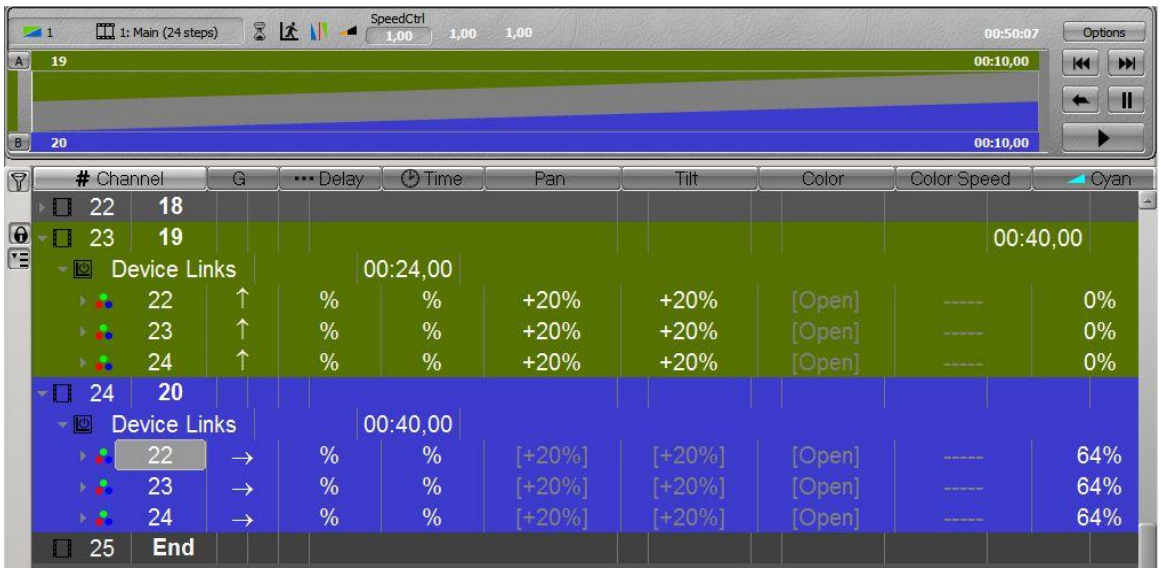
Bestimmte Geräte Parameter von den Device Links löschen:
Mit der Maus (oder am Touchscreen mit dem Finger) im Sequenz Playback Fenster, wähle das Geräte dessen einzelne Parameter gelöscht werden sollen.
Wähle den zu löschenden Parameter aus.
Rechter Klick oder den Finger ein paar Sekunden auf die Zelle mit dem Parameter lassen.
Wähle im Menu: **{Delete Device Part: ----}.**

8.3.5 MOVE in DARK Funktion (Go on Go)

Die standardmäßige Voreinstellung wird im HATHOR menu eingestellt: > Setup > **Preferences (or [SETUP]): Attributes**

- Nicht angewählt: MOVE while Dark ist aktiv. Die gespeicherten Paramter wechseln automatisch einen Schritt zuvor, wenn die Helligkeitswerte auf 0% sind.
- Angewählt: MOVE while Dark ist nicht aktiv. Die gespeicherten Paramter wechseln sichtbar auf der Bühne mit dem GO Befehl (on Go).

Die GO on GO Funktion für jedes Geräte in den Device Links verändert werden
Ein stehendes Pfeil symbol bedeutet „MOVE in Dark“
Ein horizonter Pfeil bedeutet „GO on GO“



Um das Verhalten zu ändern klicke zweimal auf das Symbol.

8.3.6 **FETCH Funktion**

Gebrauche die “Fetch” (Engl. für holen) oder Abhol Funktion um Parameter Werten von Geräte von jeden beliebigen Sequenz Schritt zu kopieren.
Das Abholen (Fetching) von Schritten in der Haupt Sequenz kopiert die Paramter Werte der Geräte und deren getrackte Werte von einem Quell Schritt in der Sequenz.
Als erstes wähle die Geräte dessen Werte geholt werden sollten.
(Es können ein oder mehrere Geräte sein)
Wähle den ursprungs Beleuchtungsstand aus, dann den Parameter der kopiert werden sollte (z.B. COLOR)
[#] [FETCH] & [COLOR]
Ein Fenster erscheint, welche die Liste der Sequenz Schritte auf der Linken und die Werte der angewählten Geräte (Kanäle) wie sie in der Ursprungsauswahl gespeichert sind auf der rechten Seite.
Überprüfe ob es sich um die gewünschten Werte handelt, bestätige mit **[ENTER]**.

Um alle Paramter einer Geräte Auswahl zu kopieren:
[#] [FETCH] & [ALL]

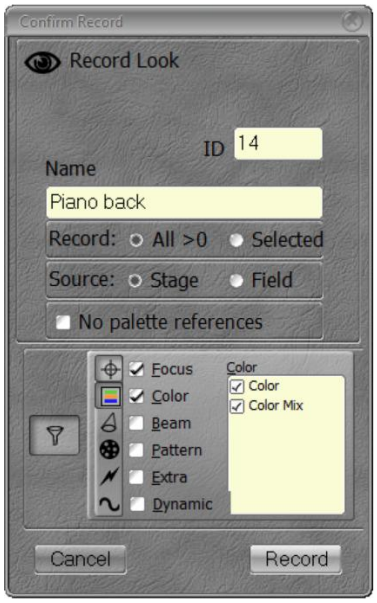
Um einen einzigen Parameter zu kopieren
[#] [FETCH] & [Parameter WHEEL]

9. LOOKS

9.1 Einführung

Looks sind primär ein separater Speicherplatz für Helligkeitswerte und Attributwerte. Looks sind Gruppen ähnlich (die Helligkeitswerte speichern), speichern aber auch Attributwerte. Auch in Look können Kanäle gespeichert werden deren Helligkeitswert 0 ist. In Looks gibt es keine Überblendzeiten.
Looks sind hauptsächlich für live-Nutzung gedacht. Mittels Looks lassen sich vorgefertigte Bilder und Stimmungen bei wahlfreiem Zugriff direkt und spontan abrufen – wie z.B. bei einem Bühnenkonzert.
Looks sind ebenfalls nützlich wenn Sie Einstellungen für zukünftige Verwendung ablegen wollen. Mittels eines Look wird eine ansprechende Bühnensituation für die weitere Verwendung außerhalb von Presets und Device Links gespeichert.
Looks können nicht in Presets bzw. Device Links als Referenz gespeichert werden. Hierzu sind Palettes zu verwenden. Looks werden nur in Bühnenausgabe abgerufen.
Im "live"-Betrieb werden Looks normalerweise auf Registersteller geladen und von dort abgerufen. So können Looks ein- und ausgeblendet werden.
Looks können auch direkt im Bildschirmfenster Looks abgerufen werden. Die Speicherung erfolgt wie gewohnt auf verschiedenen Wegen – auch bei Looks erscheint ein Bildschirmdialog mit den zugehörigen Einstellungsmöglichkeiten.

9.2 Speichern



Im **Bildschirmdialog** können Sie folgende Einstellungen vornehmen:
All > 0: Speichern aller Kanäle mit einem Helligkeitswert > 0.
Selected: Speichern, nur die ausgewählten Kanäle werden gespeichert.
Stage: Es werden Werte (nach obiger Angabe) aus der Bühnenausgabe (live) gespeichert.
Field: Es werden nur Werte der Bühnenausgabe gespeichert, die aus einem Bearbeitungsfeld kommen.

Hinweis: Die Standardeinstellung kann unter **[SETUP] (Channels)** bestimmt werden.
« Record all with level in Looks » gewählt = All > 0
« Record all with level in Looks » abgewählt = Selected

No Palette References: Wenn diese Option gewählt ist werden Attributwerte nicht als Referenz, sondern als direkter Wert gespeichert.

Attribute FILTERS: Nutzen Sie die Filter um die zu speichernden Attributwerte auszuwählen.

9.2.1 mit den Pulttasten

Um einen Look mit der nächsten freien Nummer zu speichern drücken Sie:
[RECORD] & [LOOK], vergeben Sie einen Namen, passen Sie die Optionen an.
Um einen Look direkt auf einen Registersteller (Subfader) zu speichern drücken Sie:
[LOOK] & [Assign Taste], vergeben Sie einen Namen und stellen Sie die Optionen ein.
Um einen Look mit einer speziellen Nummer zu speichern:
[#] [RECORD] & [LOOK], vergeben Sie einen Namen, passen Sie die Optionen an.
Um einen Look mit einer speziellen Nummer direkt auf einen Registersteller (Subfader) zu speichern drücken Sie:
[#] [LOOK] & [Assign Key], vergeben Sie einen Namen und passen Sie die Optionen an.
In allen Fällen **bestätigen** Sie dann **mit [RECORD]** oder **[ENTER]** oder **[LOOK]** zur Bestätigung.

9.2.2 mit der Maus

Ziehen Sie mittels drag&drop einige Kanäle auf das Bildschirmfenster Looks und wählen Sie **{Record New Look}** im erscheinenden Menu.
Ziehen Sie mittels drag&drop einen Sequenzschritt auf das Bildschirmfenster Looks und wählen Sie **{Create New Look from Pos #: Preset # and load to field}**.

Hinweis: Der gespeicherte Look enthält die Helligkeitswerte aus dem entsprechenden Beleuchtungsstand (Preset) und alle Attributwerte für Geräte (Instruments) deren Helligkeit historisch aus dieser Sequenz kommt.

Führen Sie eine Kontextklick (rechter Mausklick) im Bildschirmfenster Looks aus und wählen Sie aus dem Menu **{Record New Look}**.
Führen Sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) in den Schritt einer Sequenz aus und wählen sie **{Create New Look from this}**.

Hinweis: Der gespeicherte Look enthält die Helligkeitswerte aus dem entsprechenden Beleuchtungsstand (Preset) und alle Attributwerte für Geräte (Instruments) deren Helligkeit historisch aus dieser Sequenz kommt.

9.2.3 mit dem Touch Screen

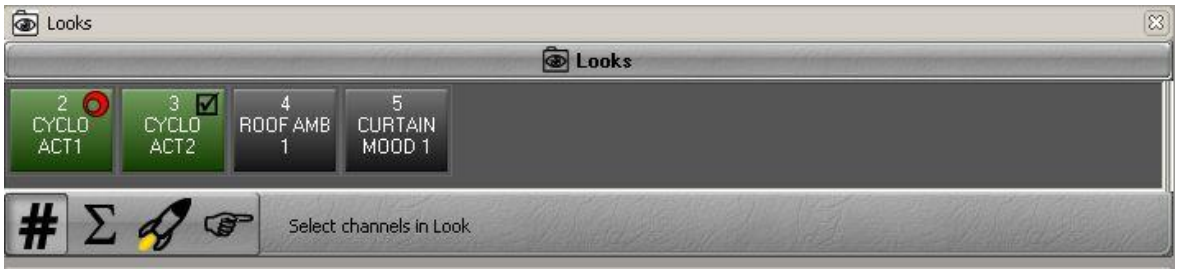
Die Bedienung mit dem Touch Screen folgt der gleichen Syntax wie mit der Maus. Tippen Sie mit dem Finger statt eines Mausklicks. Der Kontextklick wird durch längeres tippen (> 2 Sekunden) ausgeführt.

9.3 Arbeiten mit Looks

9.3.1 Kanalauswahl

LOOK im Registersteller: **[ASSIGN Key].**
Im Bildschirmfenster finden sich in der unteren Leiste die Betriebsmodi der Direktanwahl von Looks.
#: Es werden bei einem Klick oder Touch nur die in diesem Look gespeicherten Kanäle ausgewählt.

Hinweis: # wählt die Kanäle, die in diesem Look gespeichert sind an, ändert nicht ihre Helligkeitswerte, lädt keine Attributwerte und **löscht die vorhergehende Auswahl**.



9.3.2 Abspielen von Looks

Wenn ein **Registersteller** einen Look geladen hat drücken Sie **[START]&[ASSIGN Taste]** oder ziehen Sie den Registersteller auf.

Hinweis: Looks, die auf Registersteller geladen wurden, behandeln Ihre Helligkeitswerte nach dem HTP (Highest Takes Precedence, höchster Wert gewinnt) und Attribute nach dem LTP (Last Takes Precedence, letzter Wert gewinnt) Prinzip. Wenn Sie auf einem Registersteller einen Look abspielen und dann einen zweiten Registersteller aufziehen, werden die Geräte auf die Attributwerte (z.B. Position, Farbe) des zweiten Registerstellers wechseln. Wenn Sie dann den zweiten Registersteller wieder einziehen werden die Attributwerte wieder auf ihren ursprünglichen Wert zurückwechseln. Eine geringer gespeicherte Helligkeit im zweiten Registersteller wird aber keine Helligkeit reduzieren.
In den Benutzereinstellungen kann unter **[Setup] /Preferences/Attributes "Auto execute Looks on Faders" angewählt** werden.
Wenn diese Option gewählt ist werden die Attributwerte sofort nach dem Bewegen des Registerstellers über 0 zu ihren neuen Werten wechseln. Die Helligkeit wird der Position des Reglers folgen.
Wenn **"Auto execute Looks on Faders"** nicht gewählt ist, folgen sowohl die Attributwerte als auch die Helligkeit der Position des Reglers.
Wenn **"Rubber band" gewählt** wurde werden die Attributwerte und Helligkeiten zum vorherigen Wert zurückwechseln.
Wenn **"Rubber band" nicht gewählt** wurde werden nur die Helligkeitswerte auf die vorherigen Werte zurückwechseln.

{ }: Ein Klick oder Touch auf einen Look führt diesen aus, **leert** aber **nicht das** aktuelle **Bearbeitungsfeld**.

Hinweis: Es werden die Helligkeitswerte geändert, die Attributwerte geladen und die bisherige Auswahl wird nicht gelöscht.

Mit den **Pulttasten** drücken Sie: **[#] [LOOK]** und der Look wird ausgeführt.
Die **Kanalauswahl** wird **nicht verändert**. Es werden nur die gespeicherten Attributwerte und Helligkeiten ausgeführt.

9.3.3 Verwenden der Looks gespeicherten Werte [Fetch]

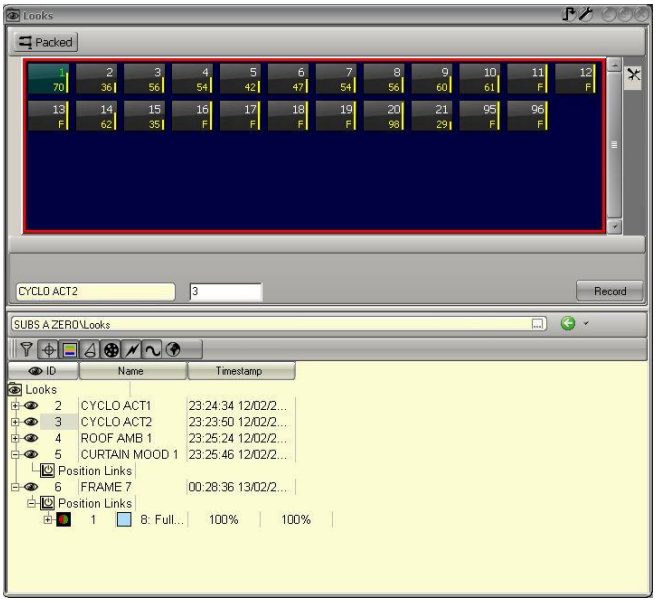
☞: Ein Klick oder Touch auf einen Look lädt **nur für die aktuell ausgewählten Kanäle** die Helligkeiten und Attributwerte.

Mittels eines Kontextklicks (rechter Mausklick) auf einen Look erhalten Sie weitere Möglichkeiten:

- **{Fetch Levels from Look}** es werden nur die Helligkeiten geladen.
- **{Fetch Positions from Look}**, präsentiert einen Bildschirmdialog in dem Attributwerte dediziert an- und abgewählt werden können. Auf Basis dieser Einstellung werden dann Attributwerte geladen (Position, Farbe, …).

9.4 Ändern (Edit)

9.4.1 Das Bildschirmfenster Ändern



Zum Öffnen des Bildschirmfenster Ändern tippen Sie **[EDIT]&[LOOK]**.
Klicken Sie in der Baumdarstellung im unteren Fensterteil auf einen Look um ihn im Kanalbereich zu bearbeiten.
Ein Position Link ist das Äqiuvalent zum Device Link in der Sequenz. Im Position Link werden die Attributwerte des Looks gespeichert.

9.4.2 Ändern eines Looks

Tippen Sie **[#] [EDIT]&[LOOK]**
Klicken Sie auf einen Look in der Baumdarstellung auf einen Look.
Öffnen Sie einen POSITON LINK um Attributwerte direkt zu ändern.
Ändern Sie den Namen.

9.5 Laden eines Looks in einen Registersteller (Subfader)

Tippen Sie **[#] [LOOK]&[ASSIGN Taste]**
Mit der Maus oder dem Touch Screen werfen Sie einen Look aus dem Bildschirmfenster Looks einfach direkt auf den gewünschten Registersteller (Submaster) im Bildschirmfenster Registersteller.

10. Registersteller (SUBFADERS)

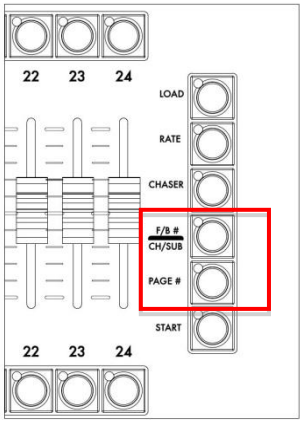
10.1 Einführung

Registersteller und Bearbeitungsfelder sind unterschiedliche Bedienelemente für die gleichen Daten. Der Registersteller hat ein Bearbeitungsfeld, welches Sie durch halten (> 2 Sekunden) der entsprechenden [ASSIGN Taste] erreichen. Sie können in diesem Bearbeitungsfeld den Inhalt dieses Registerstellers dann wie gewohnt ändern.
Der Registersteller ist nur ein Bearbeitungsfeld (Controller) – kein Speicherinhalt (Object). Sie laden Inhalt (Content) in den Registersteller (Controller). Diese Inhalte können nur in einer so genannten 'Page' gespeichert werden. Die '**Page**' ist nicht mir einer '**Fader Bank**' zu verwechseln. Die **'Fader Banks' organisieren die Darstellung** der 192 Registersteller auf 24 physikalischen Reglern mittels des bekannten Seitenprinzips von Stellwerken.
'Pages' speichern die Belegung aller 192 Registersteller und ermöglichen so ein bequemes **umbelegen** aller Registersteller.

Hinweis: Da Registersteller (Submaster) nur Bedienelemente sind gehört ihre Belegung logisch zur Anlage, nicht zum aktuellen Stück.
Dies heißt, dass Registersteller erhalten bleiben wenn Sie ein neues Stück (File/Play) anlegen. Diese Information wird nicht in der Datei des Stückes gespeichert. **Um die Information von Registerstellern in einem Stück zu speichern müssen Sie Pages speichern.**

10.2 Fader Banks

Es gibt unbegrenzt Registersteller (Submaster). Gleichzeitig sind 192 Registersteller nutzbar. Diese 192 Registersteller sind wie in vielen Stellwerken als Seiten (Fader Bank) organisiert. Es gibt somit 8 Seiten (Fader Banks) mit je 24 Registerstellern.



Um die Seiten umzuschalten (die Registersteller bleiben aktiv, nur die Belegung der 24 Pultregler ändert sich) tippen Sie: **[#] [F/B #]**.

Wenn sie in den Registerstellerseiten blättern wollen so können Sie dies mit den **[F/B -]** und **[F/B +]**.

Hinwies: Wenn sie mit den Pulttasten die Registersteller Bildschirmanzeige gewählt haben (**[Subfader]**) wird die Registerstellerseite (Fader Bank) oben Links im internen Touch Screen angezeigt. Außerdem können Sie auf dem Touch Screen die Seiten anklicken oder touchen.

10.3 Pages

Die Inhaltsinformation aller 192 Registersteller wird in einer so genannten 'Page' gespeichert. Um eine Page mit der nächsten freien Nummer zu speichern tippen Sie: **[RECORD]**& **[PAGE#]**
Um eine spezifische Page zu speichern tippen Sie wie gewohnt:
[#] [RECORD]&[PAGE#]
Zum Laden einer Page tippen Sie **[#] [PAGE#]**

Wenn Sie probieren Page 0 zu laden ([0][Page]) erscheint ein Bildschirmdialog mit der Frage ob alle 192 Registersteller geleert werden sollen.
« Clear all Fields? », **[ENTER]** bestätigt dies und leert alle Registersteller, während **[ESC]** abbricht. Wenn Sie nur die **[PAGE#]** Taste drücken erscheint auf dem internen Touch

Screen ein schwebendes Bildschirmfenster in dem Sie mit einem Klick die gewünschte Page direkt auswählen können.

Hinweis: Laden einer neuen Page setzt aktive Registersteller in einen Haltezustand. Der aktive Inhalt wird gehalten bis der Regler auf 0% eingezogen wird. Dann wird der neue Inhalt automatisch geladen.

10.4 Assign Tasten

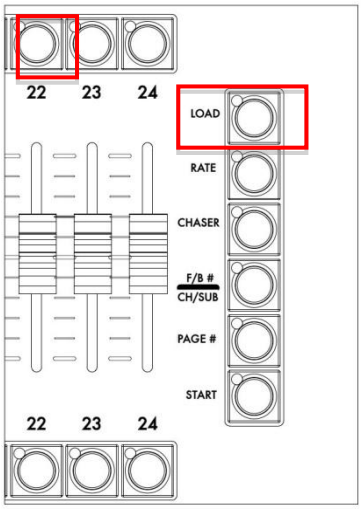
Die Taste über dem Regler wird Assign Taste genannt [Assign Taste] bzw. [Assign #]). Diese Taste wird genutzt um bei Bearbeitungsvorgängen wie Laden, Ändern, Auswählen usw. Den gewünschten Registersteller (Subfader) zu benennen.
[Assign #]&[START] zusammen starten den Registersteller mit einer ggf. vorhandenen Zeit.

10.5 Blitztasten (Flash Keys)

[FLASH #] Taste: Der Inhalt des Registerstellers (Submaster) wird auf 100% gesetzt während die Blitztaste gedrückt ist.
Die Funktion der Blitztaste kann für alle Registersteller individuell eingestellt und **abgestellt** werden.
Führen Sie in der Bildschirmanzeige Registersteller (**[SUBFADERS]**) einen Kontextklick (rechter Mausklick) auf das Textfeld unter der Nummer des Registerstellers aus. Im erscheinenden Menu wählen Sie {Browse Fields} und klicken in der Tabelle der Registersteller (Submaster) in die Zeile des gewünschten Registerstellers.

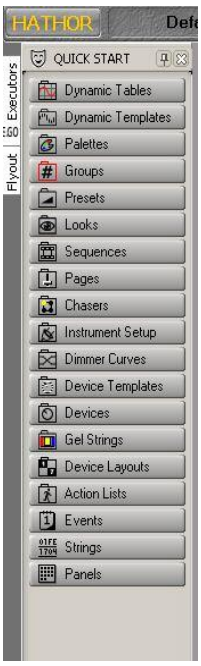
Wählen Sie in der Spalte FlMo (Flashmode, Blitzmodus) die Option ab.
Um die Helligkeit der Blitztaste zu setzen geben Sie in der Spalte FlLev (Flashlevel, Blitz Helligkeit) einen %-Wert ein.

10.6 Laden und Leeren von Registerstellern (Load / Clear)



Um einen Registersteller zu leeren tippen Sie:
[C/ALT] & [ASSIGN #]
Um alle Registersteller leeren tippen Sie
[0] [PAGE #] und bestätigen den Bildschirmdialog mit Enter **[ENTER]**

Um ein Objekt aus dem Menu Play zu laden ziehen Sie einfach mittels drag&drop auf den Registersteller (im Bildschirmfenster Registersteller) ihrer Wahl.
Es erscheint ein Bildschirmdialog mit den bekannten Optionen. (Load XXXX).



z.B.:
Klicken Sie auf Gruppen (Groups) im Menu Play und ziehen Sie Gruppe 1 auf einen Registersteller im Bildschirmfenster Registersteller. Wählen Sie {Load Group 1} (Laden).

10.7 Kanalauswahl (Channel Selection)

Drücken Sie einen [Assign] Taster um alle Kanäle die in diesem Registersteller enthalten sind anzuwählen. Die bisherige Auswahl wird gelöscht.
Wenn Sie mehrere Registersteller gleichzeitig auswählen wollen drücken Sie die **[+]** Taste und halten Sie diese.

Hinweis: Ein leerer Registersteller hat keine Wirkung auf die Auswahl. Es bleiben die bisher ausgewählten Kanäle ausgewählt.

10.8 Ändern (Edit)

Der Registersteller hat ein Bearbeitungsfeld, welches Sie durch **halten** (> 2 Sekunden) der entsprechenden **[ASSIGN Taste]** erreichen. Es erscheint ein Bildschirmfenster mit der Mimik des Kanalfensters. Sie können in diesem Bearbeitungsfeld den Inhalt dieses Registerstellers dann wie gewohnt ändern.

Hinweis: diese Methode ändert nur das Bearbeitungsfeld (Content, Field) dieses Registerstellers. Es wird nichts automatisch rückwärts das evtl. geladene Objekt (Look, Group, …) verändert.

Wenn sie die Änderungen direkt auch in das geladene Objekt speichern wollen drücken Sie zu einem beliebigen Zeitpunkt -während Sie den [Assign #] Taster noch halten- **[UPDATE]**. Es erscheint der gewohnte Bildschirmdialog, den Sie mit **[UPDATE]** bestätigen.

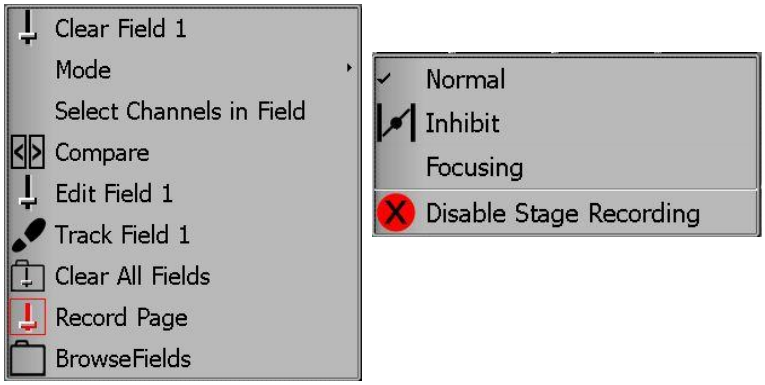
10.9 Blendzeiten (Time)

[#] [TIME]&[ASSIGN Taste]
Drücken Sie [START]&[ASSIGN #] um einen Registersteller zu starten.
Wenn in den Standardeinstellungen ‘Auto Execute Looks on Faders’ im Menu [SETUP] / Attributes gewählt ist werden die gespeicherten Attributwerte sofort gesetzt. Wenn diese Option nicht gewählt ist, folgen die Werte der Bewegung des Reglers.

10.10 Einstellungen (Settings)

10.10.1 Modi: Normal / Inhibit / Focusing / Disable Stage Recording

Um den Betriebsmodus eines Registerstellers (Subfader) zu ändern müssen Sie im der Bildschirmfenster Registersteller (Subfader) einen Kontextklick auf den gewünschten Registersteller ausführen. Wählen Sie im erscheinenden Menu den Punkt ‘Modes’:



Wählen Sie einen der vier Modi aus.

10.11 Registersteller und Moving Lights

10.11.1 Registersteller und Gruppen

Gruppen von Geräte in Registersteller gelade erlaubt die schnelle Anwahl von Geräten. Sind Helligkeitswerte in den Gruppe gespeichert, sind diese Geräte Helligkeiten immer mit den Reglern verfügbar. Es ist möglich Gruppen hinzuzufügen mit Hilfe der **[+]** Taste und Gebrauch der Assign Tasten.

10.11.2 Registersteller und Paletten

Paletten in Registerstellker ermöglicht die schnelle Nutzung wichtiger Palette, wie die ALL oder FOCUS Pallete, unter Verwendung der FLASH Taste (Wähle zuerst die gewünschten Kanäle an)

Hinweis: Um mit Palette in Registersteller zu arbeiten, sollte der Rubberband (Gummiband) Modus abgewählt sein. (**[SETUP] / Attributes**).

Es ist auch möglich den registersteller zu verwenden um die Parameter linear zu verändern. Bewegen einfach den Regler und die Attributwerte folgen die Werte des Registerstellers.

10.11.3 Registersteller und Looks

Looks sind sehr nützlich um Moving Light Stimmungen wiederzugeben.
Flash keys erlauben die Parameter so wie im Look gespeichert sind abzurufen. (Rubberband abgewählt)

Hinweis: Speichere keine Helligkeitswerte in Looks, wenn beabsichtigt ist Flash Tasten zu verwenden um Parameter Werte abzurufen.

Es können die Faderwerte auch verwendet werden um LOOKS auf die Bühne zu stellen.
z.B.: Speichere ein LOOK nur mit FOCUS parameter Werte. **RECORD]&[LOOK] [ALL] [FOCUS] [RECORD]**).
In **[SETUP] / {Attributes}**, wähle **{Auto Execute Look on Fader}** ab
Dann kann mit dem Regler die Bewegung der Geräte kontrollieren.

Um den Registersteller als Auslöser für die Bewegung zu verwenden wähle **{Auto Execute Look on Fader} an.** Sobald der Regler über 0% ist, werden alle Parameter auf den gespeicherten Wert gesetzt.

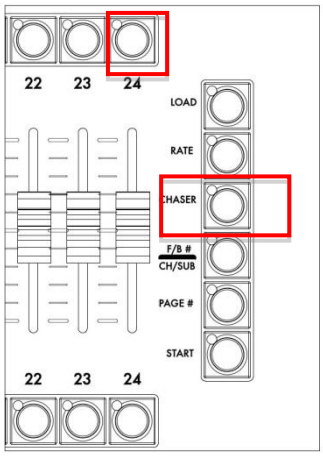
11. Lauflichter (CHASE)

11.1 Einführung

Ein Lauflicht (Chase) ist ein spezielles Speicherobjekt. Lauflichter sind Sequenzen ähnlich, haben aber keine schrittbasierten Blendzeiten. Eine Sequenz kann nicht als Lauflicht benutzt werden.

Generelle Feststellungen

- Lauflichter haben eine Geschwindigkeit, die als Rate und in BPM gesetzt werden kann. BPM kann auch eingetastet werden (tap).
- Ein Lauflicht hat verschiedene Laufrichtungen: Vorwärts (Normal), zufällige Schrittauswahl (Random), Rückwärts (Reverse), Vor und Zurück (Bounce) und Addierend (Build).
- Lauflichter können einen Schleifenzähler haben und nach # Schleifendurchläufen automatisch stoppen.
- Ein Sequenzschritt kann ein Lauflicht referenzieren und somit auch abspielen.
- Lauflichter lassen sich auf Registerstellern abspielen. Hierbei wird der folgende Registersteller zu einem Geschwindigkeitsregler.

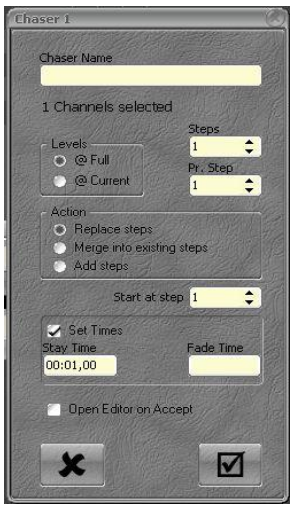


11.2 Speichern (Record)

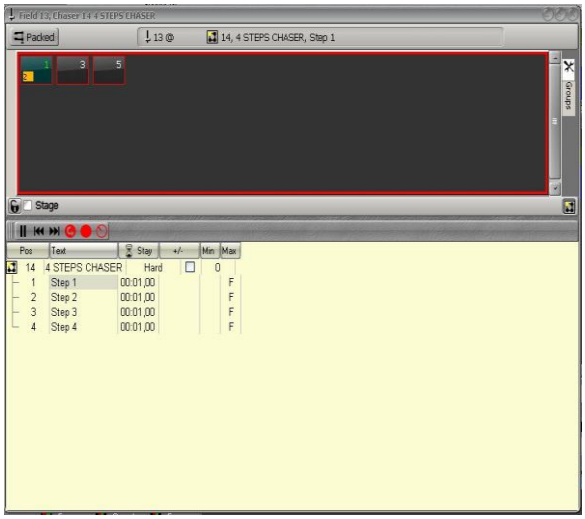
11.2.1 mit den Pulttasten

11.2.1.1 Ohne ausgewählte Kanäle

Um ein Lauflicht zu speichern drücken Sie **[CHASER]**&**[Assign #]** und ziehen den Regler auf 100%. Auch hier kann das Lauflicht direkt unter einer speziellen Nummer gespeichert werden. Hierfür muss der obigen Befehlszeile wie gewohnt eine [#] Nummer vorangestellt werden.



- Geben Sie den Namen des Lauflichts ein.
- Im Bereich Channels selected geben Sie Anzahl de gewünschten Schritte (Steps) ein.
- Wählen Sie Set Times um Zeiten zu vergeben. ‘Stay’ meint Schrittzeit und ‘Fade’ meint die Blendzeit.
- Mittels der Open Editor on Accept Einstellung bestimmen Sie ob sich im Nachfolgende das Bildschirmfenster Lauflicht Ändern automatisch öffnet.
- **Klicken Sie auf den Haken (OK) Button.** Ggf. öffnet sich sofort das Bildschirmfenster Lauflicht Ändern.

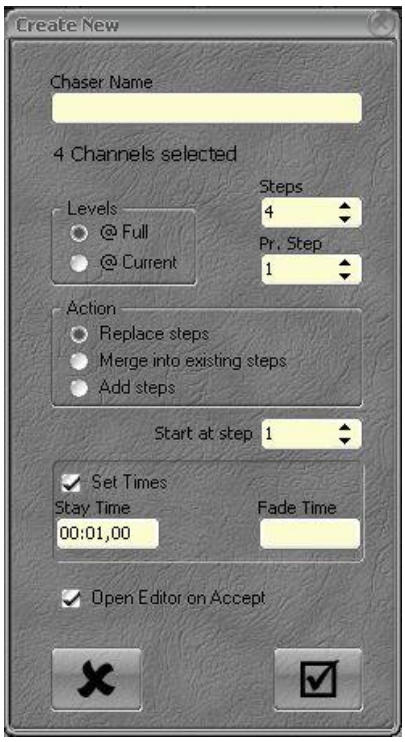


1. Klicken Sie auf den **Pause** button
2. Klicken Sie auf Schritt (Step) **1**
3. Wählen Sie wie gewohnt Kanäle aus und vergeben Sie Werte. Es können auch Looks geladen werden.
4. Drücken Sie **[UPDATE]** um Schritt 1 zu speichern.
5. Gehen mit **[Down]** auf Schritt 2
6. Wiederholen Sie die Anweisungen 1 bis 4.
7. Gehen mit **[Down]** auf Schritt 3
8. Wiederholen Sie die Anweisungen 1 bis 4.
9. Gehen mit **[Down]** auf Schritt 4
10. Wiederholen Sie die Anweisungen 1 bis 4.
11. **[ESC]** schließt das Bildschirmfenster Ändern. Vorgenommene Änderungen werden automatisch gespeichert. Es erscheint noch ein Bildschirmdialog in das Lauflicht starten können **{YES}.**

Hinweis: um den nächsten Regler als Geschwindigkeitssteller für das Lauflicht zu nutzen führen sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) auf den gewünschten Registersteller im Bildschirmfenster Registersteller (Subfader) aus und wählen im erscheinenden Menu **{As Speed master for chaser in Field #}.**

11.2.1.2 Mit ausgewählten Kanälen

Es sei Kanal 1 bis 4 ausgewählt und haben einen Helligkeitswert von 70%.
Um ein Lauflicht zu speichern drücken Sie **[CHASER]**&**[Assign #]** und ziehen den Regler auf 100%.
Auch hier kann das Lauflicht direkt unter einer speziellen Nummer gespeichert werden. Hierfür muss der obigen Befehlszeile wie gewohnt eine [#] Nummer vorangestellt werden.
Füllen sie den erscheinenden Bildschirmdialog wie oben gezeigt aus.



- Namen des Chaser eingeben.
- In Channels selected ist **die Anzahl der Schritte abhängig von der Anzahl der ausgewählten Kanäle.** Sie können dies ändern.
- Pr. Step: Anzahl der Kanäle in einem Schritt. Normalerweise 1.

Hinweis: Wenn Sie hier 2 Kanäle pro Schritt eingeben, dann wird 2 Kanäle pro Schritt 4 Schritte insgesamt erzeugen. Schritt 1 mit Kanal 1 und 2, Schritt 2 mit Kanal 3 und 4, Schritt 3 und 4 werden exakt wie Schritt 1 und 2 sein.

- Levels: Entscheiden Sie ob die aktuellen Werte (Bühnenausgabe) oder 100% generiert werden.
- Vergeben Sie unter Set Times und Open Editor wie oben Zeiten.
- Verfahren Sie weiter wie unter obiger Beschreibung. Mittels der **[Up] und [Down]** Tasten können Sie zwischen den Schritten navigieren.

11.2.2 Modi ändern, Zeiten und Werte im Bildschirmfenster ändern

11.2.2.1 MODI

Normerweise ist das Lauflicht in einem harten Schrittmodus. Es wird nur die Schrittzeit (Stay) berücksichtigt. Hierfür muss im Bildschirmdialog « Set Times » ausgewählt sein.
Um Überblendungen zwischen den Schritten anzuschalten wählen sie in der Tabellendarstellung mit einem Doppelklick 'Hard' aus und wählen Sie im nachfolgenden Menu **{Soft}**.

Die Laufrichtung kann ebenfalls mit einem Doppelklick auf den gewünschten Tabelleneintrag geändert werden: **{Normal}, {Bounce}, {Reverse}, {Random}.**

Der addierende Modus (Build) wird mittels Anwählen des Optionskästchens angeschaltet.

Um Schleifenzähler zu nutzen doppelklicken Sie in der Spalte 'Loops' auf die gewünschte Tabellenzelle. Geben Sie eine Anzahl ein und bestätigen Sie mit **[ENTER]**. Es erscheint eine neue Spalte in der Sie die auszuführende Aktion am ende der Schleifendurchläufe festlegen. ON belässt das Lauflicht an; OFF schaltet das Lauflicht ab.

Hinweis: Das Einstellen eines BPM Wertes ist nur im harten Schrittmodus möglich. Doppelklicken Sie die gewünschte Tabellenzelle, geben sie den Wert ein und drücken Sie **[ENTER]**.

11.2.2.2 Zeiten (TIME)

Um die Zeiten eines Schrittes zu ändern:
Doppelklicken Sie die gewünschte Tabellenzelle (oder bewegen sie die Auswahl und drücken Sie **[ENTER]**) und geben Sie einen neuen Wert ein.
Um mehrere Zeiten zu setzen wählen Sie mehrere Tabellenzellen mittels Shift aus. Tabellen werden in dieser Anlage bearbeitet wie auch auf EDV Anlagen.

11.2.2.3 Helligkeitswerte editieren

Wählen Sie die gewünschten Tabellenzellen aus -ggf. unter Zuhilfenahme von Shift- und geben sie wie gewohnt einen Wert ein.
Verändern des Helligkeitswertes in einem Schritt:

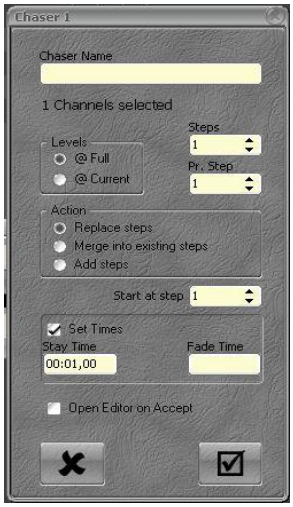
Gehe in die Spalte welchen dem Kanal entsprechen und in der Zeile welche dem Schritt entspricht; Um zu verändern mit dem **[DOWN]** Taste und dann mit den anderen Bewegungstasten. Gebe einen neuen Werte ein, dann **[ENTER]**.

Um die Helligkeit in meheren Schritten gleichzeitig zu ändern:
Gehe in die Spalte welchen dem Kanal entsprechen und in der Zeile welche dem Schritt entspricht; Um zu verändern mit dem **[DOWN]** Taste und dann mit den anderen Bewegungstasten.
Halte die Umschalttaste auf der Tastatur, verwende die **[DOWN]** um die nächsten Schritte anzuwählen. Gebe einen neuen Werte ein, dann **[ENTER]**.

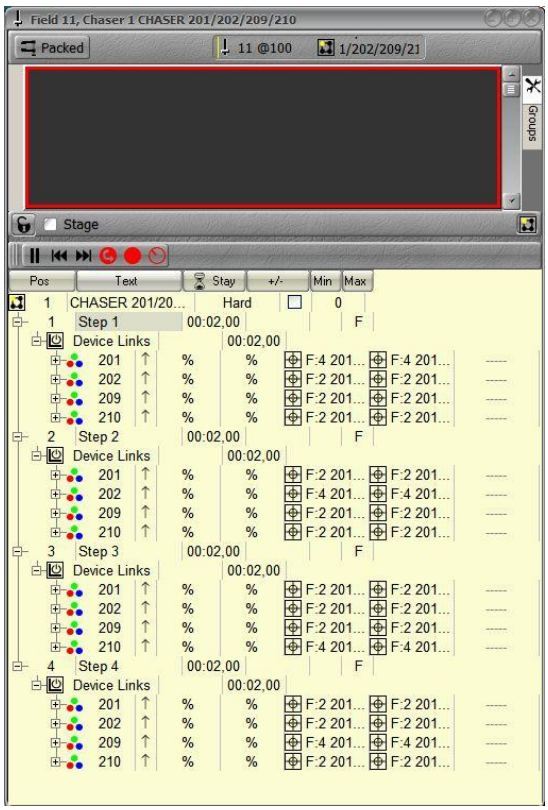
11.3 Speichern eines Chaser mit Attribute

11.3.1.1 KEIN KANAL ANGEWÄHLT

Um einen Chaser mit der nächsten freien Nummer (für eine spezielle Nummer, füge davor [#] ein) :
[CHASER] & **[Assign Key]** und bring den Registersteller auf 100%



- Geben Sie den Namen des Lauflichts ein.
- Im Bereich Channels selected geben Sie Anzahl de gewünschten Schritte (Steps) ein.
- Wählen Sie Set Times um Zeiten zu vergeben. ‘Stay’ meint Schrittzeit und ‘Fade’ meint die Blendzeit.
- Mittels der Open Editor on Accept Einstellung bestimmen Sie ob sich im Nachfolgende das Bildschirmfenster Lauflicht Ändern automatisch öffnet.
- **Klicken Sie auf den Haken (OK) Button.** Ggf. öffnet sich sofort das Bildschirmfenster Lauflicht Ändern.



Klicken Sie auf den **Pause** button

1. Klicken Sie auf Schritt (Step) **1**
2. Wählen Sie wie gewohnt Kanäle aus und setze die Parameter.
3. Drücken Sie **[RECORD POSITION]]** um die Attributwerte in Schritt 1 zu speichern.
4. Mit der Maus wähle die Attribute Gruppe die gespeichert werden soll
5. Bestätige mit **[ENTER]**
6. Gehen mit **[Down]** auf Schritt 2
7. Wiederholen Sie die Anweisungen 1 bis 4.
8. Gehen mit **[Down]** auf Schritt 3
9. Wiederholen Sie die Anweisungen 1 bis 4.
10. Gehen mit **[Down]** auf Schritt 4
11. Wiederholen Sie die Anweisungen 1 bis 4.
12. Überprüfe die Werte für die Zeiten (Stay Zeiten & Attribut Zeiten)
13. **[ESC]** schließt das Bildschirmfenster Ändern. Vorgenommene Änderungen werden automatisch gespeichert. Es erscheint noch ein Bildschirmdialog in das Lauflicht starten können **{YES}.**

11.4 Laden eines Lauflichts in einen Registersteller (Subfader)

[#] [CHASER]&[ASSIGN Key]

Hinweis: um den nächsten Regler als Geschwindigkeitssteller für das Lauflicht zu nutzen führen sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) auf den gewünschten Registersteller im Bildschirmfenster Registersteller (Subfader) aus und wählen im erscheinenden Menu **{As Speed master for chaser in Field #}.**

11.5 Ändern eines Lauflichts (Edit)

11.5.1 BLIND Modus

Wählen Sie im Menu Play eine Lauflicht (Chaser) aus. Führen Sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) aus und wählen sie **{Edit Chaser #}**.
Sie können nun Modi, Zeiten und Inhalte wie oben beschrieben ändern.

11.5.2 Mit Bühnenausgabe (LIVE Modus)

Laden Sie das Lauflicht auf einen Registersteller [#] [CHASER]&[ASSIGN Taste]. Drücken Sie dann **[EDIT]&[ASSIGN Taste].**
Halten Sie das Lauflicht mittels des PAUSE Buttons an.
Sie können nun Modi, Zeiten und Inhalte wie oben beschrieben ändern

11.6 Starten eines Lauflichts

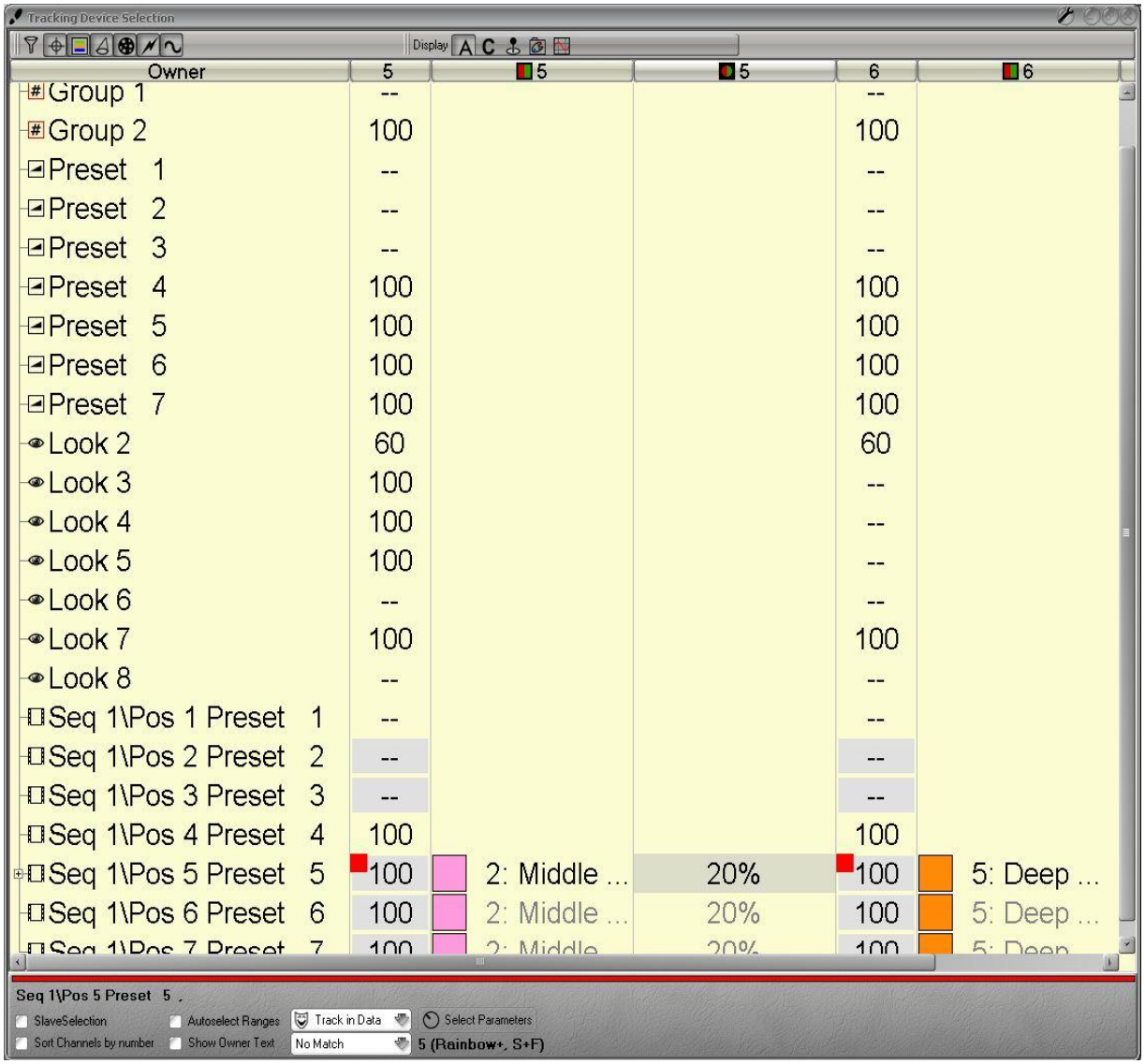
Ziehen Sie den Registersteller auf 100% auf. Das Lauflicht beginnt mit Schritt 1 zu laufen.

Ebenfalls ist ein Start mit **[START]&[ASSIGN Taste]** möglich**.**

Hinweis: Wenn dem Registersteller eine Zeit zugewiesen ist wird das Lauflicht entsprechenden dieser Zeit eingeblendet.

Sie können bei einem laufenden Registersteller (bzw. Lauflicht) die Geschwindigkeit nachregen. Halten Sie die **[RATE]** Taste und tippen (tap) Sie mittels der **[ASSIGN Taste]** des Geschwindigkeitsreglers (muss vorher zugewiesen sein) das neue Tempo ein.

12. Das Tracking Bildschirmfenster [TRACK] / Ctrl F4



Um das Bildschirmfenster Tracking zu öffnen drücken Sie **[TRACK]**.

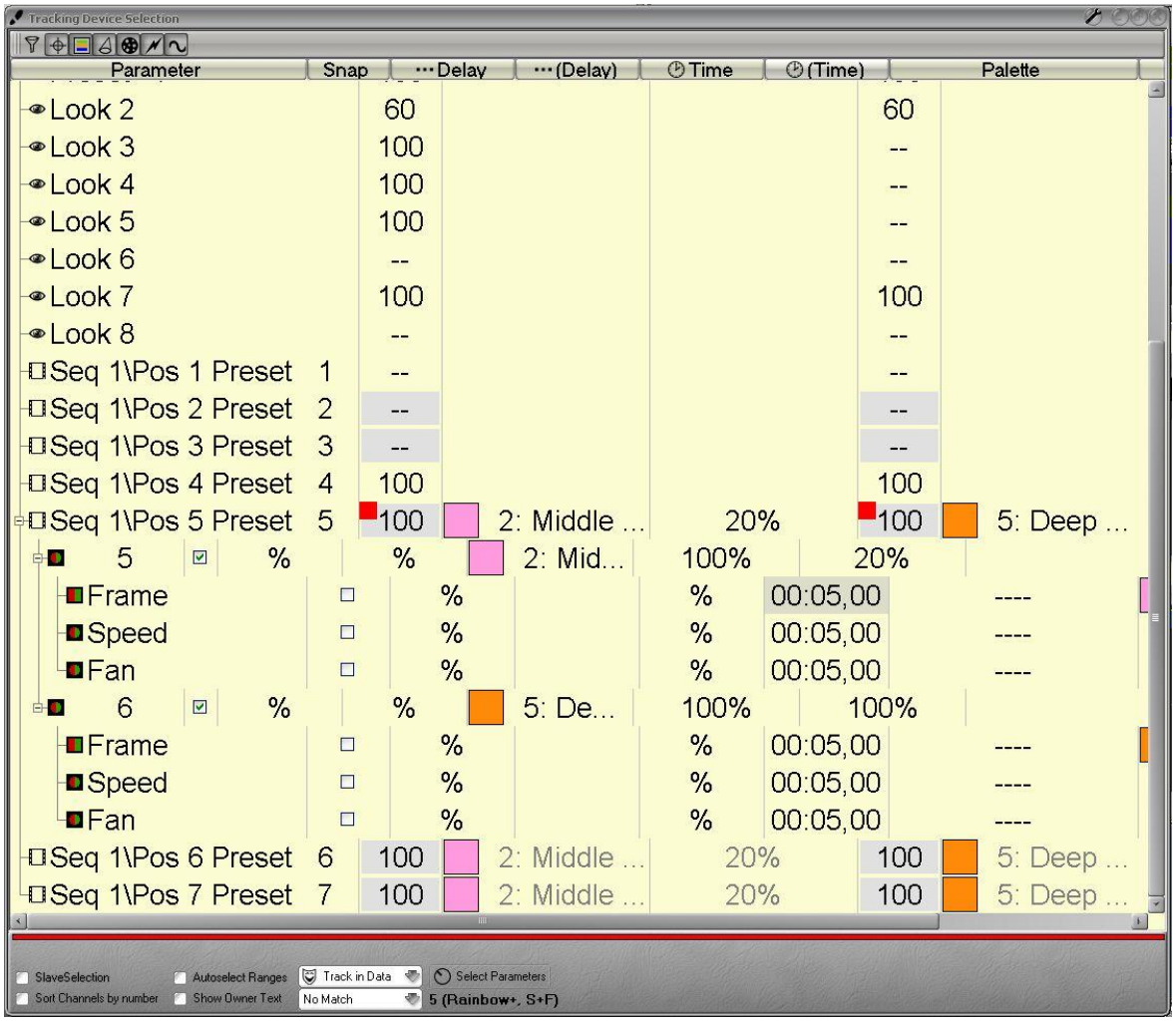
Hinweis: Wenn es eine bestehende Kanalauswahl gibt, dann werden nur diese Kanäle im Bildschirmfenster Track angezeigt.
Sie können im Bildschirmfenster Track wie gewohnt mittels Tasten Kanäle aus- und abwählen. Nutzen Sie hierzu die Tasten **[#] [+] / [#] [-]**.

Doppelklicken Sie Tabellenzellen (oder navigieren Sie die Auswahl mit den Pfeiltasten und drücken Sie [ENTER]) um Werte zu ändern. Auch hier funktioniert die bei EDV Anlagen übliche Auswahlerweiterung mittels der Shift Taste.

Wenn Sie Attributwert Spalten zufügen wollen, wählen Sie eine Zelle in einer Kanalspalte aus. Drücken sie den Button **Select Parameters**.
Wählen Sie Attribute/Parameter in der Liste und die Spalten werden hinzugefügt.

Hinweis: Historische Werte (d.h. getracked Werte) werden mit grauem Hintergrund dargestellt und können nicht geändert werden, da sie ja nur fortgeführt werden.

Sequenzschritte (Positions) können auf gleiche Weise geändert und verschoben (drag&drop) werden.
Um Zeiten zu verändern müssen Sie die kleine Box neben dem Sequenzschritt (Position) (+) anwählen.


Tracking Device Selection
Parameter
Snap
Delay
(Delay)
Time
(Time)
Palette
Look 2 60 60
Look 3 100 --
Look 4 100 --
Look 5 100 --
Look 6 -- --
Look 7 100 100
Look 8 -- --
Seq 1\Pos 1 Preset 1 -- --
Seq 1\Pos 2 Preset 2 -- --
Seq 1\Pos 3 Preset 3 -- --
Seq 1\Pos 4 Preset 4 100 100
Seq 1\Pos 5 Preset 5 100 2: Middle ... 20% 100 5: Deep ...
5 % % 2: Mid... 100% 20%
Frame % % 00:05,00 ----
Speed % % 00:05,00 ----
Fan % % 00:05,00 ----
6 % % 5: De... 100% 100%
Frame % % 00:05,00 ----
Speed % % 00:05,00 ----
Fan % % 00:05,00 ----
Seq 1\Pos 6 Preset 6 100 2: Middle ... 20% 100 5: Deep ...
Seq 1\Pos 7 Preset 7 100 2: Middle ... 20% 100 5: Deep ...
SlaveSelection
Sort Channels by number
Autoselect Ranges
Show Owner Text
Track in Data
No Match
Select Parameters
5 (Rainbow+, S+F)

13. Einrichtung der Bildschirmanzeige (MENU HATHOR / Controllers)

Immer wenn sie ein neues Bildschirmfenster öffnen wird dies als Dokumentenfenster geöffnet. D.h. es schwebt über den Bildschirmanzeigen. Sie sollten es möglichst bald wieder schließen da es nicht von alleine zugeht.
Um ein Fenster auf die Arbeitsbereiche zu setzen (docken):

1. Führen Sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) auf die Titelleiste rechts der Beschriftung (Field, Playback, …) des Bildschirmfensters aus. Im Menu wählen Sie « dockable ».
2. Klicken und halten Sie den Rahmen des Bildschirmfensters wie auf EDV Anlagen üblich. Es erscheint eine Gummibandlinie im Arbeitsbereich – hier wird dieses Fenster positioniert wenn Sie die Maustaste loslassen. Die Anordnung geschieht aufgrund der Position über dem Arbeitsbereich.
3. Nach dem Ablegen (docken) kann das Verhältnis zwischen den einzelnen Fenstern verschoben werden. Hierfür klicken Sie in die Mittellinie und verschieben diese.

Um ein Bildschirmfenster aus dem Arbeitsbereich herauszunehmen oder zu schließen führen Sie einen Kontextklick (rechter Mausklick) auf die Titelleiste aus und wählen Sie im Menu die gewünschte Option.

13.1 Aktoren (MENU HATHOR / Controllers)

In Kapitel 9 (Registersteller) wird erstmals auf den Unterschied zwischen Bedienfeld (Controller) und Speicherinhalt (Object) hingewiesen.
Bedienfelder sind Bildschirmfenster die auf die gespeicherten Daten (Werte) des Stückes (Data, File) zugreifen und deren Bearbeitung ermöglichen.
Es gibt verschiedenste Controller – alle für unterschiedliche Einsatzzwecke.
Im Normalbetrieb werden auch Controller auf die Arbeitsbereiche angeordnet. Es kann aber auch sehr praktisch sein einen Controller als Bildschirmfenster zu öffnen, Einstellungen vorzunehmen und dieses Fenster wieder zu schließen.

Kurzbeschreibung der vorhandenen Controllertypen:

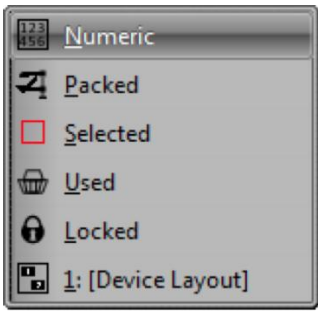
Kanalanzeige / Field Editor: zeigt Kanäle, diese können ausgewählt und deren Werte verändert werden.
Registersteller / Fields: zeigt alle Registersteller in einer komprimierten Anzeige.
Sequenzliste / Sequence Playback: Zeigt die Tabelle einer Sequenz (und deren Schritten) mit einigen Steuerelementen (GO, Stop etc.).
Gerätesteuerung / Device Control: zeigt Bedienelemente um die Attribute von Geräten zu verändern. Attribute sind LTP.
Gerätesteuerung / Device Control Browser: zeigt Bedienelemente für Geräte um alle Attribute im schnellen zugriff zu ändern. Attribute sind LTP.
Direktzugriff / Direct Access: Die Bildschirmfenster für Gruppen, Looks, Paletten enthalten Buttons für den schnellen Zugriff.
Priority Fields (LTP): sind Felder in denen extern ausgelöste Werte abgerufen werden. Diese Felder arbeiten LTP und werden hauptsächlich im Architekturbereich mit externen Impulsen genutzt.
Registersteller / Subfaders: verwendet die gleiche Syntax wie die Kanalanzeige und stellt virtuelle Fader bereit.
User Panels: zeigen Bedienfelder mit Knöpfen die Makrobefehle ausführen.

13.1.1 Bildschirmfenster Kanäle (FIELD EDITOR)

Leidbild:
Ausgewählte Kanäle haben eine rote Umrandung. Bei ausgewählten Kanälen kann die Helligkeit und Attribute verändert werden.

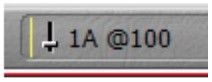
Vergrößerung (Display Zoom)
Die Größe der Kanäle kann mittels der [Shift] oder [Ctrl] Taste verändert werden. Klicken Sie in einen freien Bereich des Bildschirmfensters, halten Sie eine der Sondertasten und drehen Sie am Scrollrad der Maus.

Anzeigeformat (Display format)



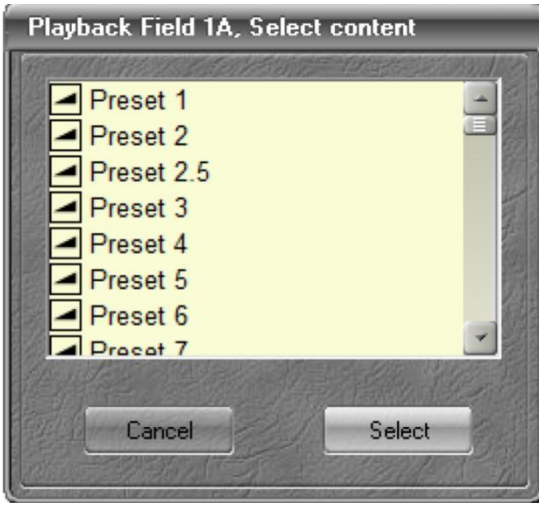
- Numeric = alle Kanäle
- Packed = Kanäle, die im Bearbeitungsfeld A einen Helligkeitswert haben, die im Bearbeitungsfeld B einen Wert bekommen, ausgewählt sind und die, die einen Wert haben
- Selected = Ausgewählte Kanäle
- Used = Die im Stück verwendet werden.
- Locked = hält die aktuelle Einstellung fest. D.h. auch bei Packed oder Selected ändert sich das Fenster nicht mehr.
- Device Layouts = Vom Bediener erstelle Kanalanzeigelayouts.

Angezeigtes Überblendregister, Bearbeitungsfeld und aktuelle Position der Überblendregler (Current Playback / Field Identity and current level)



- Hier: Überblendregister 1, Bearbeitungsfeld A, Rgler auf 100%
- Klicken Sie in diesen Bereich mit der Maus wenn Sie diese Einstellungen ändern wollen.

Inhalt des aktuellen Bearbeitungsfeldes (Content of Current Field)



- Zeigt an welcher Inhalt derzeit im aktuellen Bearbeitungsfeld geladen ist.
- Wenn im Fenster ein Überblendregister angezeigt wird dann können Sie einen neuen Beleuchtungsstand (Preset) wählen.
- Wenn das Bildschirmfenster im Stage Modus (Bühnenausgabe) ist, dann wird der neue Inhalt sofort ausgegeben.
- Wrid im Fenster ein Registersteller (Submaster) angezeigt können sie einen neuen Inhelt wählen (Preset/Group/Palette oder Chaser)

Record Preset Status
Wird dieser Button angezeigt haben Sie ungespeicherte Änderungen in diesem Bildschirmfenster. Typischerweise erscheint dieser Button wenn Sie etwas verändern haben und der Beleuchtungsstand (Preset) nicht neu gespeichert wurde.

Auf die globale Auswahl reagieren (Anchors to Global Selection)
Tasteneingaben und Auswahlen werden immer vom aktiven Bildschirmfenster verarbeitet. So ist es möglich mehrere Bildschirmfenster Kanäle zu haben die unterschiedliche

Auswahlen haben. Sie müssen hierbei nur immer das Fenster aktivieren in dem sie die bestehende Auswahl verändern wollen.
Austasten dieses Buttons verankert die betreffenden Bildschirmfenster auf die globale Auswahl. D.h. eine Auswahländerung wird in allen verankerten Fenstern abgebildet.
Diese Option ist nur in auf dem Arbeitsbereich festgesetzten Bildschirmfenstern (docked) verfügbar.
Bildschirmfenster die auf die globale Auswahlreagieren ändern auch Ihren Inhalt simultan (z.B. angezeigtes Bearbeitungsfeld). Dennoch können die verschiedenen Bildschirmfenster jetzt immer noch verschiedene Anzeigeformate (Normal, Packed, …) haben. Ein bequeme Variante ist ein Bildschirmfenster in ‚Packed' oder ‚Play' und eines in 'Selected'.

Kanalüberlauf (Linked Mode)
Mit dieser Funktion werden große Mengen Kanäle über mehrere Bildschirmfenster verteilt.
Diese Option ist nur mit der Verankerung (global selection) verfügbar.
Die Überlauffunktion ist aktiviert wenn der Button ausgedrückt ist.

Es wird z.B. im ersten Bildschirmfenster Kanal 1 bis 100 angezeigt, im zweiten Fenster werden die Kanäle 101 bis 200 angezeigt.
Die Reihenfolge des Einschaltens der Überlauffunktion bestimmt wie sich die Fenster füllen. Im Zweifelsfall (Größe, Überdeckung) wird ein Kanal im nächsten Fenster noch einmal dargestellt. Auch scrollen des Inhalts in einem Bildschirmfenster wird von den anderen Fenstern wiederholt.

Sekundäranzeige (Previous / Next Mode)

Die Werte oben links in einem Kanal zeigen entweder den Wert an, den dieser Kanal im vorherigen Sequenzschritt hatte (Previous, Vorheriger) oder den Wert, den dieser Kanal im nächsten Sequenzschritt erhält (Next, Nächster).

Bühnenausgabemodus (Stage / Field Mode)

<u>Diese Box bestimmt grundlegend was Sie in dem Bildschirmfenster sehen!</u>

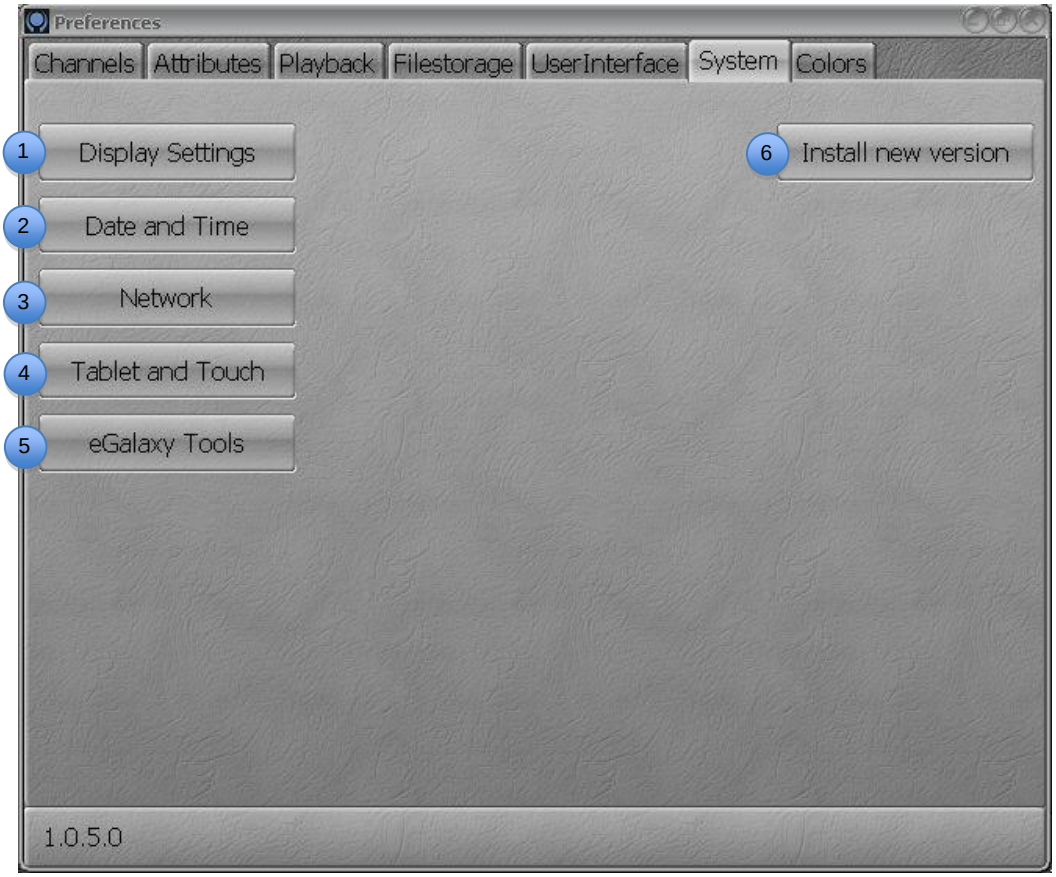
Angewählt wird die Bühnenausgabe gezeigt, nicht angewählt sehen Sie nur den Inhalt des Bearbeitungsfeldes (welches in der Titelleiste angezeigt wird).
Nur im Stage Mode (Bühnenausgabemodus) werden alle aktuellen die Werte, aus Überblendregistern, Registerstellen und Makros, dargestellt. Kanalwerte von Makros werden nicht gespeichert.

Im Field Mode (Box nicht gewählt, nur das aktuelle Bearbeitungsfeld)

Mit der **[S/F]** Taste können Sie bequem das aktuelle Bildschirmfenster umschalten. Wenn Sie ein bestimmtes Fenster von dieser Funktionalität ausnehmen wollen, dann schließen Sie bei diesem Fenster das Schloss neben der Box ab.

14. Hilfsprogramme und Einstellungen (Utilities)

14.1 [SETUP] Voreinstellungen (Menu HATHOR / Setup / Preferences)



1 Direktzugriff auf das Einstellungspanel “Bildschirme” von Windows.

2 Direktzugriff auf das Einstellungspanel “Datum und Uhrzeit” von Windows.

3 Direktzugriff auf das Einstellungspanel “Netzwerk” von Windows.

4 Direktzugriff auf das Einstellungspanel “Tablet + Touch” von Windows. Hier kalibrieren Sie Ihren externen Monitor. Es werden nur **USB-Touch-Monitore** unterstützt. Auf neueren Anlagen heißt dieser Button “external Screens”.

1. Um die externen Touch Screens einzurichten drücken Sie den Button. Im erscheinenden Dialogfenster wählen Sie den gewünschten Monitor im Dropdown Menu aus und wählen {Calibrate}.
2. {Calibrate} tippen Sie auf die erscheinenden Kreuze {OK}

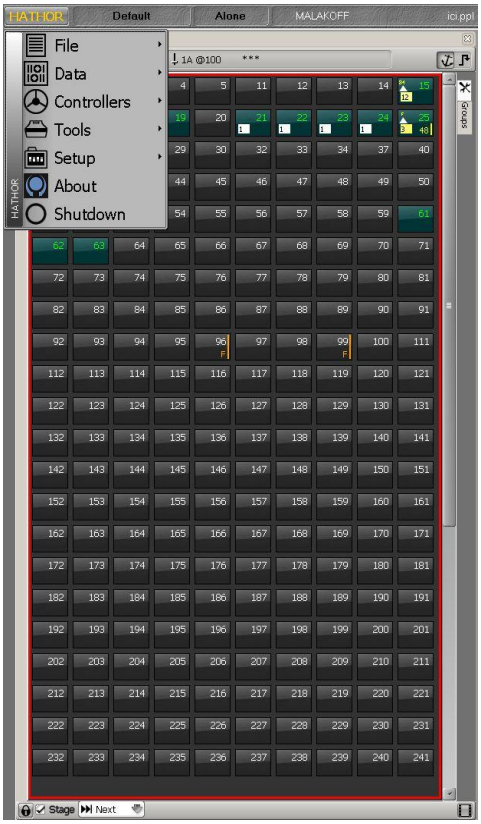
5 Direktzugriff auf das Einstellungspanel des internen Touch Screen geschieht mit, e Galxy Tools. Auf neueren Analgen heißt dieser Button “**internal Screens**“.

1. Klicken Sie auf “USB Controller“ dann auf **{Monitor Mapping}**
2. Tippen Sie auf dem internen Touchscreen bis OK erscheint.
3. Tippen Sie auf **{Tools}**, dann {4 calibration points}
4. Kalibrieren Sie. Lassen Sie den Finger einige Sekunden auf dem Punkt.
5. **{OK}**
6. **{OK}**

6 Installieren einer neuen Programmversion: (Stecken Sie vorher einen USB-Stick mit der neuen Version auf der obersten Verzeichnisebene in das Pult).

1. Wählen sie die Version im Dateifenster.
2. **{Install}**
3. Beenden Sie die Pultsoftware (herunterfahren) und installieren die neue Version. **{OK}**
4. Beenden (Terminate HATHOR): **{YES}**
5. **{Next>}**
6. **{Next>}**
7. **{Next>}**
8. **{Next>}**
9. **{Install}**
10. **{Finish}**

14.2 Datei Menu (File)



14.2.1 Einführung

In diesem Abschnitt finden Sie die Werkzeuge und Befehle um Dateien (Stücke) zu bearbeiten. Auch das partielle Laden aus anderen Stücken (Play) wird hier beschrieben. Die Anlage hat eine Festplatte als primäres Permanentspeichermedium. Die Stücke (Play) finden sich auf der Partition E. Alternativ können die Stücke auch auf einem USB-Stick oder einem Netzwerklaufwerk gespeichert werden.

Grundlegendes über HATHOR Dateien

HATHOR speichert Stücke in drei verschiedenen Arten:

1. die letzte Version (.ppl)
2. vorangegangene Versionen (.$0**)
3. Automatisch gespeicherte Versionen in einem extra Verzeichnis (.ppl)

Die Hathorsoftware wird ein Unterverzeichnis „FREEDOM“ im HATHOR Verzeichnis der Partition E erstellen (E:/HATHOR/Freedom/) in dem die Stücke (Play) gespeichert werden.
Dieser Pfad wird unter at Setup/Preferences/File storage eingestellt.
Bei jedem manuellen Speichern wird die vorangegangene Version umbenannt (.$0**) und in ein von Hathor erstelltes Unterverzeichnis verschoben. Die Dateien haben einen Zeit- und Datumsstempel welcher zurückspringen vereinfacht.

Automatisch Speichern legt seine Dateien in ein getrenntes Verzeichnis ab. Der Intervall der Speicherungen wird unter Hathor (Prego) Menu / Setup / Preferences / File Storage festgelegt.
Automatisch gespeicherte Stücke:

- werden wie vorangegangene Versionen mit Zeit- und Datumsstempel versehen.
- werden nur ausgeführt wenn Veränderungen vorliegen.
- löschen nicht den Veränderungsindikator (rotes Disketten Icon in der Titelzeile)

Ein Stück hat einen Namen (Play Name) unter dem alle zugehörigen Dateien (aktuelles und vorangegangene Versionen) auffindbar sind. Auf der Festplatte können diese andere Namen (File Name) haben.

14.2.2 Speichern (Save)

Um das aktuelle Stück in der aktuellen Datei zu speichern drücken Sie:
[SAVE]
oder
[F2] der PC-Tastatur
oder
Klicken Sie in der Titelleiste auf das Icon mit der roten Diskette
oder
HATHOR menu / File / Save

14.2.3 Speichern unter (Save as)

Um das aktuelle Stück unter einem neuen Dateinamen abzuspeichern. Ändern Sie den Stücknamen mittels Doppelklick.

14.2.4 Datei öffnen (Open Library)

Sie können folgende Versionen eines Stückes laden:

- die aktuelle Version (.ppl)
- vorherige Versionen von Stücken (.0**)
- Automatisch gespeicherte Versionen aus dem Auto Save Verzeichnis (.ppl)

Aus diesem Bildschirmdialog können Sie ein neues Stück laden (Load) oder ein anderes Stück durchsuchen (Browse).
Durchsuchen ermöglicht es Ihnen aus einem anderen Stück Daten (Werte, Objekte) in das aktuelle Stück zu importieren. Die genaue Beschreibung folgt weiter hinten.

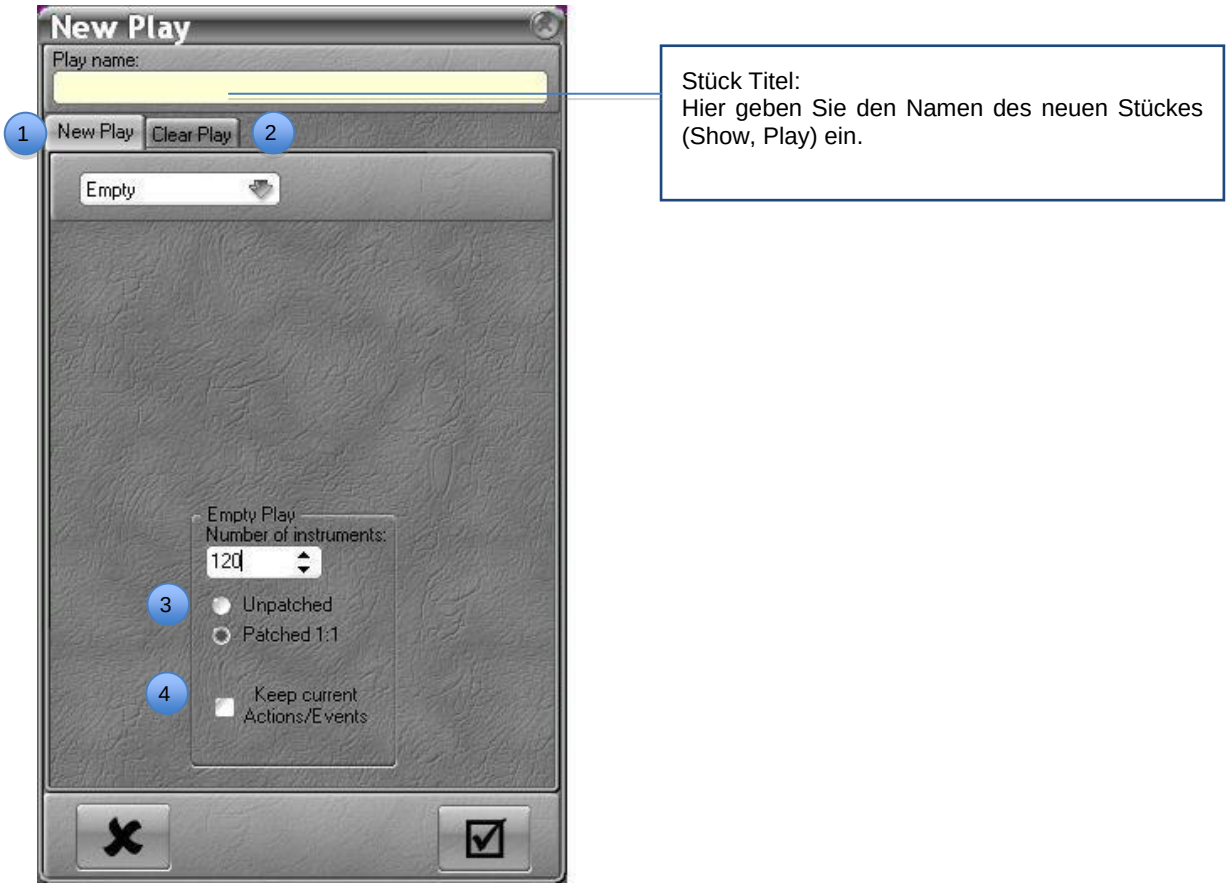
14.2.5 Import

Import lädt andere Dateiformate in das aktuelle Stück. Hierzu gehören Avab Safari (.pla) oder ASCII Light cues (.txt).
Es öffnet sich ein Windows Datei Öffnen Dialog in dem Sie wie gewohnt navigieren und auswählen.

14.2.6 **Export**

Export speichert Stücke in Formaten wie Avab Safari (.pla) oder ASCII Light cues (.txt).
Es öffnet sich ein Windows Datei Öffnen Dialog in dem Sie wie gewohnt navigieren und auswählen.
"Export" nutzen Sie auch wenn Sie das Stück auf ein anderes Medium als die interne Festplatte speichern wollen. Z.B. auf einen USB-Stick. Ein exportierter Speichervorgang verändert nicht den internen Dateipfad.

14.2.7 **New/Clear Play**



1 Wählen Sie ‘new Play’ (neues Stück) wenn Sie mit einem leeren Pult beginnen wollen.

2 Wählen Sie ‘clear Play’ (bestehendes Stück als Vorlage) wenn Sie auf Basis des aktuellen Stückes ein neues Stück anlegen wollen. In einem Dialog können Sie bestimmen welche Inhalte nicht übernommen werden.

3 Wählen Sie ‘unpatched’ für ein Stück ohne Zuordnungen. Alternativ können Sie ‘patched 1:1’ wählen um mit einer 1:1 Zuordnung zu beginnen.

Hinweis: Wenn Sie im aktuellen Stück Helligkeitswerte haben die von Action Lists (Makros, Automatisierung) ausgehen, werden diese Helligkeiten im neuen Stück beibehalten. Wenn Sie diese Helligkeitswerte nicht übernehmen wollen müssen Sie diese vorher im Ausgangsstück ausschalten.

4 Alternativ können Sie diese Werte mittels ‘Keep actions’ in das neue Stück übernehmen.

14.2.8 Durchsuchen (Browse)

Mittels Durchsuchen können Sie Daten aus anderen Stück in das aktuelle Stück laden. Mittels drag&drop können Sie folgende Objekte importieren:

- Dynamic Templates
- Dynamic Tables
- Device Templates
- Sequences
- Dimmer Curves
- Device Layouts
- Action Links
- Panels

Nehmen Sie einfach das gewünschte Objekt aus dem Menu Play der durchsuchten Datei und ziehen Sie es im aktuellen Stück ab. Bestätigen Sie den nachfolgenden Bildschirmdialog mit Copy.

Die folgenden Objekte haben eine lokale Menuoption (Kontextklick) um in das aktuelle Stück importiert zu werden:

- Zuordnung, Patch / Instruments Setup.
- Attributwerte (mit automatischer Erstellung der fehlenden Geräte im Patch (Instruments/Devices/Templates).
- Beleuchtungsstände / Presets.
- Gruppen / Groups.

Nutzen Sie diese Optionen mit großer Umsicht, da Sie hier ihr Stück grundlegend verändern können bzw. werden. Sie könnten in einem komplett veränderten Stück enden.

14.3 Systemwiederherstellung (System Restore mit KEYBOARD und MOUSE)

Die Anlage hat eine Funktion um von der internen Festplatte eine frische Programmversion zu installieren. Hierfür müssen alle externen Speichermedien entfernt werden.

Die Wiederherstellungsprozedur installiert eine frische Version von Windows und eine frische Version der HATHOR Software. Ein spezielles DOM SATA Speichermedium enthält alle Dateien um das System wieder herzustellen.
Die C Partition auf der Festplatte wird komplett gelöscht und neu installiert. Stellen sie sicher, dass alle Stückdateien (Play) gesichert sind.

Falls das Pult unbenutzbar ist:
Beenden Sie die Anwendung mit **(Ctrl&Alt&Del).** In der unteren rechten Ecke wird ein rotes Icon auftauchen. Wählen Sie **{Forced shutdown}**.

Starten Sie dann die Anlage wie gewohnt – aber drücken Sie F12 bis das « Boot menu » erscheint. Nutzen Sie die Pfeile auf der Tastatur um Hard Disk auszuwählen. Wählen Sie mit **(ENTER)** aus. Nutzen Sie wieder die Tastaturpfeile um xxxxx SATADOM auszuwählen. Wählen Sie wieder mit **(ENTER)** aus.

Es erscheint die Nachricht « Windows is loading file ».
Warten Sie etwa 10 Minuten.
Am Ende des Prozesses erscheint die Meldung « Wait Reboot» und die Anlage startet neu.

Notizen

Notizen

ADB - Ihr Partner für Licht

Belgium **N.V. ADB-TTV Technologies S.A.**
(Group Headquarters) Leuvensesteenweg 585, B-1930 Zaventem
Tel : +32.2.709.32.11, Fax : +32.2.709.32.80, E-Mail : adb@adblighting.com

France **ADB S.A.S.** **Sales Office:** 92, Avenue Jean Jaurès F-92120 Montrouge
Tel : +33.1.41.17.48.50, Fax : +33.1.42.53.54.76, E-Mail : adb.fr@adblighting.com

Factory & Group Logistics Centre: Zone industrielle Rouvroy F-02100 Saint-Quentin
Tel : +33.3.23.06.35.70, Fax : +33.3.23.67.66.56, E-Mail : adb.fr@adblighting.com

ADB
Lighting Technologies

www.adblighting.com

M-1264-D-01r Änderungen vorbehalten